New Generation

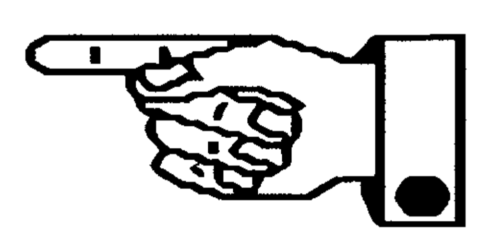
ATARI

magazin

1 `2001 1. Jahrgang Informationen für Atari Computer

Kraftvoll in die Zukunft!

Neue Rubiken:



Programmlistings
Animania
Buchtest



Games Guide:

Tips Index Teil 7
Neue Gametips

Aktuell:

PD-Mag 1/2001
Disk Line 59

Vorwort

Hallo liebe Leser,

endlich ist es soweit, die erste Ausgabe des neuen New Generation Atari-Magazins liegt vor Euch. Viel Arbeit und eine ganze Menge Zeit hat dieses Heft verschlungen, doch ich bin mit dem Ergebnis recht zufrieden und hoffe das unser Mag auch Eure Zustimmung findet.
Sicher habt Ihr schon bemerkt das die Layoutverbesserungen der letzten Ausgabe in diesem Heft komplett umgesetzt wurden und wir nun überall einen viel schöneren Font benutzen. Außerdem habe ich die von einigen Lesern gewünschten Seitennummerieungen eingebaut und noch ein- oder zwei andere Sachen verändert um den Gesamteindruck des Magazins zu verbessern.

Die wichtigste Änderung zum alten Atari-Magazin stellen allerdings die neuen Rubriken Animania, Buchtests und die Programmlistings dar. Dies sind die beliebtesten Rubriken des New Atari World Magazins das ja nun zugunsten des NGAM eingestellt wurde. Ich bin sicher das Ihr Euren Spaß daran haben werdet.

Der jetzige Umfang des New Generation Atari-Magazins von rund 50 Seiten soll nach Möglichkeit beibehalten werden, dafür bin ich allerdings auch auf Eure Mithilfe angewiesen. Zusammen werden wir dieses Magazin noch einige Jahre erhalten können und damit den kleinen Atari auch in Zukunft mit Leben erfüllen. Viel Spaß mit diesem Heft wünscht Euch Euer,

Sascha Röber

Inhaltsverzeichnis

ATARI COMPUTER

Tips & Tricks

In Loadet Brain kann man sich ein hübsches Bild anschauen, wenn man im Spiel einfach mal OPTION drückt. Erstaunlich ähnlich sieht auch das Endbild selbigen Spiels aus.

Captain Gather Levelcodes:

DELTA	MIRAX	DAVRO	ROKEA	KWANG
MAGMA	FORCE	APHID	KERRU	

Aztec:

Nach dem Einladen des Spieles Fire drücken und am zusätzlichen Menue S und D drücken.

Operation Blood:

Im Titelbild "BC" drücken. Es fuktionieren folgende Kombinationen im Spielverlauf:

SELECT + OPTION + CONTROL und dann ESC = zusätzliche Granaten
Pfeil oben = zusätzliche Munition
Komma = Energie

Pyramidos:

Codewort am Anfang: MASTABA
Codewort in Raum 65 : LK

Spider:

Ist die Disk geladen, kann man mit SHIFT - CONTROL - ESC alle Bildschirme durchlättern und dort mit dem Spielen beginnen, wo es einem gefällt.

Master Head Codewörter, im Titelbild eingeben!

SILESIA = 16. Level SCORPIO = 31. Level

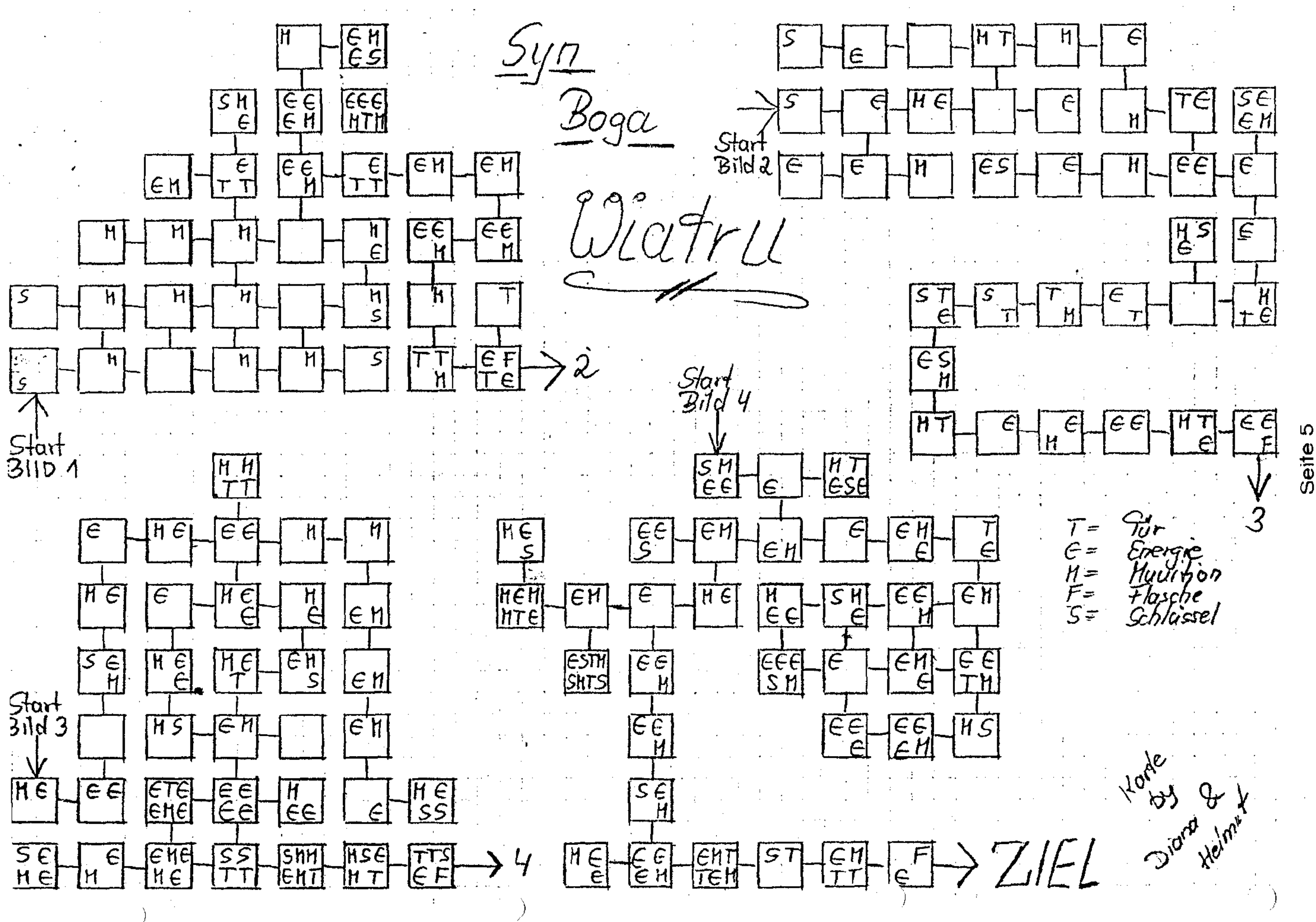
Digi Duck :

Im Titelbild DE JET eingeben = 99 Leben!

Numtris (erst in der Version ab 9`92)

Folgender Trick geht nur einmal pro Spiel: START, OPTION und Feuerknopf gleichzeitig drücken. Kommt der Stein unten an, baut sich der Bildschirm komplett ab.

Einen etwas ungewöhnlichen Cheat habe ich zum Schluß aufgehoben. Wer die Hobbytronic Demo 1992 hat sollte im Part der Regionalgruppe Stuttgart (ARGS) einmal RESET drücken. Laßt Euch überraschen!



Syn
Boga
Wiatru
Start Bild 1
Start Bild 2
Start Bild 3
Start Bild 4
ZIEL
T= Tür
E= Energie
M= Munition
F= Flasche
S= Schlüssel
Karte by Diana & Helmut

Tips-Index Teil7 - 1997

Hallo Freunde!
Auch in der ersten Ausgabe des New Generation Atari-Magazins wird unser Tip-Index weiter fortgesetzt. Wir sind bereits beim Jahr 1997 angelangt, in dem eine ganze Menge Tips im Magazin veröffentlicht wurden.
Heft Nr. 1-97
Freezerpokes: Space Dungeon, Surfs up, Solar Star , Springer , Star Wars II , Submission, Ghostchaser, Green Beret, Head over Heals , Gunfighter, HERO, Hawkquest, Kissing Kousins, Jet Boot Jack , Jet Set Willy, Joe Blade I, Laser Robot, Mario Brothers, Mirax Force, Mission Shark, Monster Hunt, Mouse Trap, Mr.DO, Neptunes Daughter, Ninja Commando
Tips und Cheats: Pyramid
Adventurelösungen: Der Ring der Nibelungen Teil 1

Heft Nr. 2-97
Freezerpokes: Snokie, Sidewinder II, Saper, Vanguard, Warhawk, Xagon, Yogies great escape, Desmonds Dungeon, Dan strikes Back, Cohens Towers, Bruce Lee, Boulder Dash, Boulder Dash II
Tips und Cheats: Pitfall, Pharaos Pyramid. Spare Change, Zybex, Starwars 2, Ghostbusters,
Adventurelösungen: Der Ring der Niebelungen Teil 2

Heft Nr. 3-97
Freezerpokes: Xagon, Yogi Bear in the greed Monster, Zenji, Zauberball, Zombies, Zardon, Zorro, Panther, Loderunner, Hyperblast, Kult, Tiger Attack, The last Guardian, Humanoid
Tips und Cheats: International Karate, Unicum, BROS,
Adventurelösungen: Smuffies World

Heft Nr. 4-97
Freezerpokes: Pinhead, Pitfall, Plots, Pogotron, Quasimodo, Rockford, Ruff `n Reddy, The Goonies, The last V8, Twilight World, Up `n down,Yogies great Escape, Zauberball, Zone X, 3D Pac +, Oxigene, Pac Man, Ollies Follies, Mr. DO., Alley Cat, Air Rescue, Airwolf, Astrochase, Beamrider, Centipede, Cohens Towers, Encounter
Tips und Cheats: Pyramidos, River Raid, Star Flite, Beach Head II, Rescue on Fractalus, Cytadella, Amnesia

Heft Nr. 5-97
Freezerpokes: Return of the Jedi,Rainbow Walker,Red Max,Kaboom,Jump,Invasion
Tips und Cheats: Tobot, Hawkquest, Spindizzy, Shit, Lapis Philosophurum, Rescue on Fractalus, Arkaneth II, Alternate Reality, Archon
Adventurelösungen: Der leise Tod

Heft Nr. 6-97
Freezerpokes: Keine!
Tips und Cheats: Starriders 2, Kaiser, Atari Schach, Missile Command, Mystix 2, Multifile-Copy, Spindizzy
Adventurelösungen: Die Zeitmaschine



Hallo Atari-Fans!
Herzlich willkommen zu den aktuellen News hier im New Generation Atari Magazin! In den nur zwei Monaten seid der letzten Ausgabe hat sich zwar nicht all zu viel getan, aber ein paar Atari-Infos habe ich doch noch zusammengekriegt!

Hasbro an Infrogrames verkauft:

Der Spielekonzern Hasbro der im letzten Jahr die Rechte an den verbliebenen Atari-Titel erworben hat ist für die im Vergleich geringe Summe von 100 Millionen Dollar von der Frima Infrogrames geschluckt worden. Ob dies auch das Ende für weitere Neuauflagen von alten Atari-Klassikern bedeutet bleibt abzuwarten, da jedoch viele der für die Playstation und den PC umgesetzten Titel nicht die Erwartungen erfüllt haben die man in sie gesteckt hat sieht es für eine neue Phönix-Version oder auch für das schon geplante Super-Vanguard im Moment nicht gut aus. Playstation-Besitzer haben im Moment die Chance die bisher umgesetzten Titel wie Missile Command und Centipede recht günstig zu bekommen, da diese bei allen Geschäften der Expert-Gruppe zum Sonderpreis von 29.95DM verramscht werden, allerdings nur solange der Vorrat reicht!

Songbird News:

Carl Forhan, bekannt durch die US Firma Songbird (Jaguar und Linx) hat eine neue Adresse: Songbird Productions, 1736 Chippewa Drive NW, Rochester, MN 55901, Minnesota, USA
Außerdem gab er den Ausverkauf einiger von ihm produzierter Linx und Jaguar-Spiele bekannt. So sind die Jaguar-Spiele Skyhammer, Protector, Hyper Force und Soccer Kid, sowie die Linx-Spiele Ponx, SFX und Lexis nur noch für kurze Zeit erhältlich, wer eines haben möchte sollte schnell bestellen, allerdings ist der Preis von 75 US-Dollar pro Spiel doch recht hoch!

ABBUC T-Shirt:

Wer auch im Jahr 2001 zeigen will das er nach wie vor ATARI-Fan ist braucht unbedingt das neue ABBUC-T-Shirt! Das Shirt ist hellgrau mit blauem Aufdruck "ABBUC... back to the roots" und einem Atari 800! Das Shirt gibt es allerdings nur in Größe L, ist aber trotzdem recht groß, selbst Wolfgang Burger paßt ohne Probleme rein! Bestellungen können per E-Mail oder Postkarte an den ABBUC gerichtet werden. Ein Shirt kostet 18.-DM plus 3.-DM Porto!

Hint Hunt Book Band 3:

Das schon lange geplante Hint Hunt Book Band 3 wird Anfang Mai endlich fertig !



Dank Andreas Magenheimer, der mir eine ganze Menge Karten zu diversen Polenspielen geschickt ,hat habe ich jetzt genug Material um das Hint Hunt Book zu vollenden. Bis zur nächsten Ausgabe sollte es dann geschafft sein. Mit diesen Karten habe ich jetzt etwas über 30 A-4 Seiten direkt ausführbarer Tips, Codewörter und Karten zu diversen Spielen. Freezerpokes wird es diesmal nicht geben, da in den ersten 2 Bänden fast alle bekannten Pokes veröffentlicht worden sind!

Polen Games:

Ende letzten Jahres habe ich zusammen mit Andreas Magenheimer eine größere Menge Spiele aus Polen bestellt, leider ist im Moment noch nicht abzusehen wann diese Spiele endlich hier ankommen. Wie Andreas mir mitteilte können Bestellungen aus Polen schon mal 4-5 Monate dauern! Ich hoffe jedoch, daß uns die polnischen Atarianer nicht mehr all zu lange auf die neuen Games warten lassen!

Messe in Schreiersgrün:

Noch einmal möchte ich Euch auf die Messe in Schreiersgrün hinweisen, die am 31.3.2001 wieder in der bekannten Gaststätte in Schreiersgrün stattfinden wird. Es sind alle herzlich zu dieser Messe eingeladen und ich bin sicher das es auch in diesem Jahr wieder ein lustiger Tag für alle wird, auch wenn ich leider nicht dorthin kommen kann. Nähere Informationen bekommt Ihr unter anderem bei Andreas Magenheimer, Rechenmühle 2 , 55232 Alzey

Programmautoren aufgepaßt! :

Wenn ihr ein selbstgeschriebenes Programm habt von dem Ihr glaubt das es gut genug ist um Kommerziell vertrieben zu werden, dann schreibt doch einfach mal an das New Generation Atari Magazin oder schickt gleich ein Testmuster. Ich mache Euch dann umgehend ein faires Angebot um Euch das Programm entweder abzukaufen oder aber den Vertrieb zu guten Konditionen für Euch zu übernehmen!

Soviel also zu den News für diese Ausgabe. Wollen wir mal sehen was sich bis zum nächsten mal so ergibt!

Sascha Röber

Kommunikationsecke

Hallo liebe Leser!
Herzlich willkommen zur ersten Kommunikationsecke im neuen Jahr und im neuen Magazin. Wie Ihr sicher alle schon festgestellt habt wurde unser gutes altes ATARI-Magazin ganz schön aufgemöbelt und ich muß hier als erstes ein dickes Lob an das Team der freien Mitarbeiter loswerden, denn ohne Euch hätte das sicher nicht so gut und vor allem so schnell geklappt, immerhin ist die letzte Ausgabe des AM ja erst vor 2 Monaten herausgekommen. Wir haben jetzt also mehr Seiten, mehr Rubriken und damit auch mehr Stoff über den man reden (schreiben) kann, also sollte auch die Kommunikationsecke von den Neuerungen im Mag profitieren. Wenn Ihr also Kritik oder Anregungen zu den neuen Rubriken habt, dann schreibt doch ganz einfach mal einen Leserbrief! O.K., kommen wir nun zum ersten Brief dieser Ausgabe, den mir Sacha Hofer geschickt hat.

Lieber Sascha,
zuerst ein grosses Kompliment: Die letzten Ausgabe war wirklich super! Anbei natürlich auch wieder meine beiden Beiträge für das Magazin. Bei mir waren die letzten Monate im alten Millenium echt turbulent, da ich sowohl Arbeitsplatz wie auch Wohnort gewechselt habe. Somit konnte ich leider die Internet Seite für das Atari-Magazin noch nicht fertigstellen, hoffe jedoch bis ende Januar soweit zu sein. Die AM Seiten sind dann unter folgender Adresse zu finden:

http://www.white-delta.com/AtariMagazin

Mit ein wenig Glück steht die Seite schon, wenn das neue AM erscheint. Anbei natürlich noch meine neue Anschrift:
Sacha Hofer
Jungholzstrasse 28
CH-8050 Zürich / Schweiz

Mir bleibt daher dir Sascha und allen Lesern des AM noch alles gute im neuen Jahr zu wünschen, mit besten Grüssen,

Sacha Hofer (sacha@hofer.com)

Erst einmal vielen Dank für Deine Berichte, ich habe sie sofort mit übernommen (schön das sie so pünktlich waren, obwohl bei Dir ja einiges los war!). Das Dir das letzte AM gut gefallen hat freut mich sehr, ich bin ja mal gespannt was Du von dieser Ausgabe hälst! Immerhin, ich muß Raimund Altmayer recht geben, gegen das neue Layout und die jetzt benutzten Zeichensätze waren die alten Sachen recht unansehnlich, aber wie ich immer gesagt habe, mit der Zeit wird`s bestimmt besser. Es freut mich auch das Du trotz des Umzuges noch damit rechnest die Internetseite bis etwa Anfang Februar fertig zu haben, das wäre auch dicke früh genug, denn dann kann ich allen die sich daraufhin melden aktuelles Infomaterial zuschicken! Also mach ruhig so weiter! Ich wünsche Dir auf jeden Fall viel Glück in Deinem neuen Job und hoffe, das Du auch gut ins neue Jahr gerutscht bist (ohne Beinbruch oder so!).

O.K., soweit also zum Brief von Sacha , als nächster ist unser ST und Internetexperte Raimund Altmayer an der Reihe!

Kommunikationsecke

Hallo Sascha, hallo ATARI-Magazin-Leser

Du (Sascha) hattest den Redaktionsschluß für das Magazin auf den 01.01.2001 gesetzt, was ich natürlich mal wieder nicht geschafft habe:- (Ich hoffe, die Seiten sind doch noch rechtzeitig bei Dir angekommen?!?)
Auch im letzten Magazin hast Du (Sascha) mein Layout bei den XLE-Sound-CD`s bemängelt, von wegen pixeliger Schriften. Ist richtig. Ich habe mit diesen Teilen eine menge Ärger gehabt. Zum einen wollte Andreas Magenheimer alles so schlicht wie möglich und zum anderen habe ich das so nicht hinnehmen können. Die Layouts wurden mit dem Adobe Photoshop erstellt und dann in ein speziell für CD-Layouts geschriebenes Programm importiert. Und genau da saß der haken. Dieses Programm weigerte sich die im Photoshop so schönen abgerundeten Schriften zu übernehmen und hat dann das Ergebnis geliefert, wie es schon bemängelt wurde. Wären die Covers bunt geworden (das wollte Andreas aber nicht, wegen der Kopiererei), wäre das nicht passiert. Zum anderen kann man aber zum Preis von 5.-DM auch nix sagen. Billiger geht es wirklich nicht. Soviel dazu!
Aber auch ich kann loben: Sascha, Dein Magazin wird immer besser. Du hast eine Menge am Layout gefeilt und ich kann nur sagen - weiter in diesem Maße. Wäre es eine Internetseite, würdest Du ein - KLICK mich - bekommen !

Im letzten Heft gab es Lob und Tadel zu meinen Seiten (ST-Corner). Prima, davon kann ich nur profitieren, denn nur so kann man herausbekommen, was euch gefällt und was nicht. Daher melde auch ich mich hier mal wieder zu Wort, um meinen Senf dazu zu geben.

Viele können sich sicher denken, das es eine Menge Arbeit macht ein Magazin auf die Beine zu stellen , besonders im Bereich eines "Nischencomputers", wie der ATARI es nun mal ist. Viel Neues und damit auch interessantes gibt es da halt nicht mehr. Aber von den wenigen Neuerungen sollten die User doch so viel wie möglich mitbekommen. Viele von Euch haben den ST auch gerne zum Spielen, da muß ich leider passen, da ich kein großer Computer-Spieler bin. Hin und wieder kann ich mich einige Zeit für ein Spiel begeistern, doch landet es früher oder später in der Ecke. Für mich ist Webdesign oder in Grafikprogrammen herumexperimentieren auch eine Art Spiel, die mich halt mehr begeistert. Also verzeiht, wenn ich mich auf Anwendungen beschränke. Um aber herauszufinden, was euch gefällt, solltet ihr schon laut machen was ihr wollt und was nicht! Auf Wunsch werde ich dann über das von Euch gewählte Programm einen Test schreiben.
Also ran an die Tasten und an Sascha oder mich schreiben (meine vollständige Adresse gibt es [nochmal] im ST-Corner).
Bleibt dran!!! Bis bald, Highlander

Da sieht man mal wieder, viele Programme verderben das Ergebnis! Es ist halt nicht alles so kompatibel zueinander wie man dies oft gerne hätte, ich kenne das sehr gut, schließlich gehen die nicht ganz runden Buchstaben auf der AM-Titelseite auf das Konto eines ganz ähnlichen Problems! Naja, immerhin muß ich Dir recht geben, bei 5 DM pro CD kann man eigentlich nicht auch noch knallbunte Cover mit Glitzereffekt verlangen, hauptsache ist und bleibt doch, was auf der CD drauf ist, oder???

Kommunikationsecke

Was den Termin angeht, Du warst dicke noch pünktlich genug, aber ich habe es mir schon zur Gewohnheit gemacht den Einsendeschluß immer etwas früher als unbedingt nötig anzusetzten weil es eigentlich immer ein paar Beiträge gibt die etwas zu spät kommen, egal wann der Einsendeschluß ist. Hätte ich also gesagt es reicht wenn die Texte bis zum 20.1. hier sind wäre garantiert der ein oder andere Text erst anfang Februar oder noch später angekommen und dann wäre meine gesamte Planung für diese Ausgabe den Bach `runtergegangen. Manchmal ist halt ein kleiner Trick von Nöten, damit alles so klappt wie es soll!
Was den ST-Corner betrifft, so wäre es bestimmt nicht schlecht wenn wir noch einen Leser finden könnten der hin und wieder mal einen oder zwei Spieletests beisteuert! Wie Du selbst gesagt hast bist Du kein Spieler, also könnte hier noch jemand der beim Spielen seine stärken sieht eine Lücke im Team füllen. Am besten wendet Ihr Euch hierfür einmal direkt an Raimund, der ja für den ST-Corner verantwortlich ist. Ich würde hierfür pro Ausgabe noch 2 Seiten zur Verfügung stellen!



Danke für das Lob, wie Du siehst habe ich in dieser Ausgabe mit den Verbesserungen weitergemacht und alle Texte in dem neuen Zeichensatz erstellt. Ich bin aber sicher das es auch in Zukunft noch einiges zu verbessern gibt, deshalb werde ich auch weiterhin immer ein offenes Ohr für gute Ideen haben! Soweit also zu diesem Brief. Als nächsten habe ich hier einen Brief von Harald Fischer, der schon öfters Beiträge zum New Atari-World beigesteuert hat und nun auch beim New Generation Atari-Magazin kräftig mitmischen wird.

Hallo Sascha!
Alles Gute im neuen Jahr! Auf der Diskette die beiliegt ist das Spiel Bombhunter (Bomb.TBS). Es ist in Turbo-Basic geschrieben. Du brauchst die Diskette nur zu Booten. Das Spiel wurde auch "nur" im normalen Zeichensatz programmiert, jedoch wurde die Ausgabe mit POKE 623,128 verändert. Ich hoffe, daß noch mehr Programme für Deinen Wettbewerb eingehen. Die Ausbeute beim letzten mal war ja doch etwas dürftig. So, jetzt wünsch` ich Dir noch gutes gelingen und einen tollen Start für das New Generation ATARI Magazin. Bis zum nächsten mal,

Harald Fischer

Aha, es gibt also doch noch Leute die sich die Rubrik Wettbewerb durchlesen und auch tatsächlich ein Programm dafür einschicken! Ich freue mich wirklich riesig darüber und hoffe, das diesem Programm noch viele weitere folgen werden. (Kleiner Tip, wer noch keine guten Vorsätze für dieses Jahr gefunden hat sollte "mitmachen beim Programmierwettbewerb" ganz oben auf die Liste setzen!) Ich muß Harald nämlich leider recht geben, die Ausbeute der letzten Zeit ist seehhhrrrr mager, das könnt Ihr besser, es wurde schon öfters bewiesen! Trotzdem, der Start des NGAM ist wirklich nicht schlecht gelaufen, mehr Abonennten, mehr Rubriken und ein neues Programm zum Wettbewerb, darauf läßt sich aufbauen! Vielen Dank also an Dich Harald, wir werden das mit dem Wettbewerb auch schon noch irgendwie in Schwung bringen!

Kommunikationsecke

Jede Menge an Texten und anderem Material ist mit diesem Brief von Andreas Magenheimer bei mir eingetroffen.

Hallo Sascha!
Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins Jahr 2001!

Hier habe ich Dir erstmal den Beitrag von Michael Berg beigelegt (Adv. Corner Vol.10), sowie die versprochenen Karten zu Polen-Games. Die Lösung zu "Im Land des Schreckens" habe ich ohne jegliche Änderung (via E-mail) übernommen. Für etwaige Fehler also an Michael Berg wenden...

Die Karten beinhalten 13 verschiedene Polen-Games, davon eine vom "Strange Invasion " (Stefan Lausberg) zu "Inside" und 12 Stück vom ehemaligen "Top-Magazin" (M. Römer). Letztere wurden hauptsächlich von Helmut Weidner und Diana Stiller gezeichnet. Die Karten eignen sich prima für das Hint Hunt Book 3.

Zuguterletzt , wie immer, noch ein paar PD-Beigaben. Als das wären: Force of Four, diverse Manga-Bilder und eine Demo (?) Version des AMC-Games Spider. Ob es sich dabei wirklich um eine Demo (oder doch nur 'ne ehemalige Raubkopie) handelt, konnte ich leider nicht testen, da ich nicht allzu weit komme in diesem Spiel. Auf jeden Fall hat diese Version andere Level (oder eine andere Levelanordnung), als das AMC-Game und es trägt im Titel den Zusatz "Demo-Version für Rainbow Arts". Kann also sein, daß es mal (wie Jinks) über Rainbow Arts vertrieben werden sollte, ehe es beim AMC-Verlag landete.



Egal, meinereiner hat ja die AMC Games geerbt und allesamt dem ABBUC zur Verfügung gestellt. Somit kannst Du dieses Spiel ruhigen Gewissens publizieren...
Gruß Andreas

Na, was hab' ich gesagt, das war doch wirklich eine Unmenge an Material. Vielen Dank Andreas, es wäre manchmal wirklich ganz schön kniffelig immer genug Software und Textbeiträge zusammenzukriegen wenn Du mich nicht so kräftig unterstützen würdest. Einen großen Teil der neuen PD's habe ich gleich in die aktuelle PD-Ecke übernommen und von den anderen Programmen ist einiges dem neuen PD-Mag zugute gekommen, also ist mal wieder alles prompt verarbeitet worden! Die Lösung zu "Im Land des Schreckens" habe ich damit sie besser ins Layout paßt abgetippt und ein klein wenig überarbeitet, aber alle Achtung, da hat sich Michael Berg wirklich eine menge Arbeit gemacht. So eine Adventurelösung hat es bisher noch nie gegeben, Hut ab! Die Karten zu den Polengames kann ich wirklich sehr gut gebrauchen, jetzt habe ich endlich genug Material zusammen um das Hint Hunt Book 3 fertigzustellen, bis zur nächsten Ausgabe Anfang Mai sollte das wohl hinzukriegen sein. Eine davon habe ich allerdings auch schon in dieses Atari-Magazin übernommen. Was die Spider-Demo betrifft, ja, das war wirklich eine Demoversion für Rainbow Arts, die nur 7 Level besitzt aber ansonsten voll spielbar ist. Leider hat sich

Rainbow Arts nach kurzem Interesse schnell wieder vom Atari verabschiedet, was wirklich schade war, immerhin hat diese Firma eine ganze Menge Games für den C-64 herausgebracht die man auch gut für den Atari hätte Convertieren können.

So, kommen wir nun zum letzten Brief dieser Ausgabe von Thorsten Helbing:

Hallo Sascha!
Hier kommt sie wie versprochen, die Diskette mit dem Bericht über das PD-Mag Nr.3/2000 und die DISK LINE Nr.59. Prüfe sie lieber nochmal durch, ich habe zwar eine Diskette aus den Packungen, die Du mir geschickt hattest, verwendet, aber irgendwie scheint daran auch schon der Zahn der Zeit genagt zu haben, mein Laufwerk hatte ziemlich Mühe , die letzten Sektoren von Seite 1 und 2 zu lesen. Natürlich kann es auch an meinem Laufwerk liegen, aber besser ist Du testest die Diskette einfach nochmal und falls sie sich nicht richtig lesen läßt, ruf mich einfach an.

Eine Bitte hätte ich noch: Hast Du noch irgendwo ein paar interessante Anwenderprogramme für die DISK-LINE? An Spielen herrscht vorerst kein Mangel, aber ich mußte gestern extra einen halben Tag suchen, bevor ich ein halbwegs interessantes Anwenderprogramm fand. Vielleicht hast Du da ja etwas im Archiv. Ich wollte ja schon längst selbst wieder eins schreiben, aber wie das immer so ist, davor stehen noch 10 andere Dinge in der Warteschlange, die ich erledigen müßte - schade das der Tag nur 24 Stunden hat !

Oki, das war`s erstmal wieder von mir, am Montag geht der Brief raus und dürfte spätestens am Dienstag bei Dir eintreffen.
Good Byte, Thorsten Helbing

Ich glaube Du mußt Dein Laufwerk mal zum Durchchecken bringen Thorsten, die Disks liefen bei mir ohne Probleme! Es freut mich auf jeden Fall das Du es wie versprochen geschafft hast alles fertig zu bekommen, Deine Texte waren die letzten die noch gefehlt hatten! Was die Anwenderprogramme angeht, ich habe da noch etwa 200 unbeschriftete PD-Disks mit allen möglichen PD-Programmen liegen die ich sowieso mal durchforschen wollte, da ist bestimmt auch etwas für die Disk Line dabei! Trotzdem, an alle! Schreibt Anwenderprogramme für die Disk-Line und schickt sie an mich, sie nehmen alle noch am laufenden Wettbewerb teil!

Mit diesen Worten und einem Dank an Thorsten für eine weitere Ausgabe der Disk Line schließe ich die Kommunikationsecke und wünsche Euch noch viel Spaß mit dem Rest des Magazins!

Euer Sascha Röber

Buchtest

Hallo Leute!

Willkommen zur ersten Bücherecke hier im New Generation Atari Magazin! Für diese erste Ausgabe habe ich ein Programmierhandbuch aus dem Birkhäuser-Verlag herausgesucht.

Atari Basic Trickkiste

Dieses Buch wendet sich an den schon etwas erfahrenen Basic-Programmierer, der nun bereit ist mit ein wenig aufwendigeren Programmen zu beginnen. Es ist aufgeteilt in 6 Große Kapitel:

1) Text
Hier findet man zahlreiche Beispiele und Anwendungsmöglichkeiten für String-Manipulationen, Variablen und Scrolling.

2) Sound
Hier findet man Beispiele für Musik und Verzerrungen und eine gute Erklärung des Audiokontroll-Registers.

3) Grafik
Mit eines der wichtigsten Kapitel. Hier findet man sehr ausführliche Beschreibungen der Display-List, der Zeichensätze, des Bildschirspeichers und ein Unterkapitel über bunte Zeichen.

4) Drucker
Dieses Kapitel beherbergt die wichtigsten Druckercodes, ein komplettes Hardcopyprogramm und Informationen zu verschiedenen Druckern.

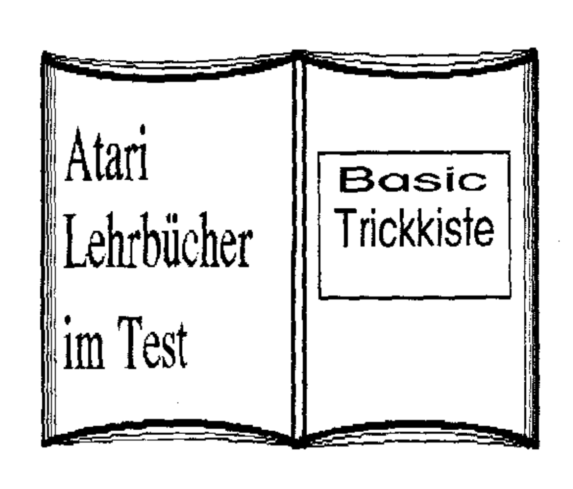
5) Diskette
Dieses Kapitel befaßt sich mit Diskettenoperationen vom Basic aus.

6) Schutz
Im letzten Kapitel geht es dann noch um verschiedene Schutzmaßnahmen um das eigene Programm vor unbefugten Blicken zu schützen. Sicher, optimaler Schutz ist so wohl nicht drin, aber es wird doch deutlich beschrieben wie man verhindern kann das man vom Basic aus das Programm listet!

Alle Kapitel des Buches sind mit reichlich Beispielprogrammen untermalt die sehr gut beschrieben werden. Das Buch liest sich recht leicht verständlich und die Listungs lassen sich schnell an eigene Programme anpassen, so das sie einen soliden Grundstock zum Weiterprogrammieren bilden. Darüber hinaus findet man im Anhang noch alle ASCII Zeichencodes und Bildschirmraster der verschiedenen Grafikstufen..

Die Atari Basic Trickkiste ist ein sehr gutes Buch, das aber nicht unbedingt für Einsteiger zu gebrauchen ist, da gewisse Grundkenntnisse vorausgesetzt werden. Wer seine Kenntnisse jedoch vertiefen möchte ist mit dem Buch gut beraten. Schade ist nur, das es kaum noch zu bekommen ist. Der ehemalige Preis von 39.80DM war durchaus zu vertreten und für ein gut erhaltenes Exemplar aus 2.Hand würde ich auch heute noch 25.-DM als O.K. bezeichnen.

Sascha Röber

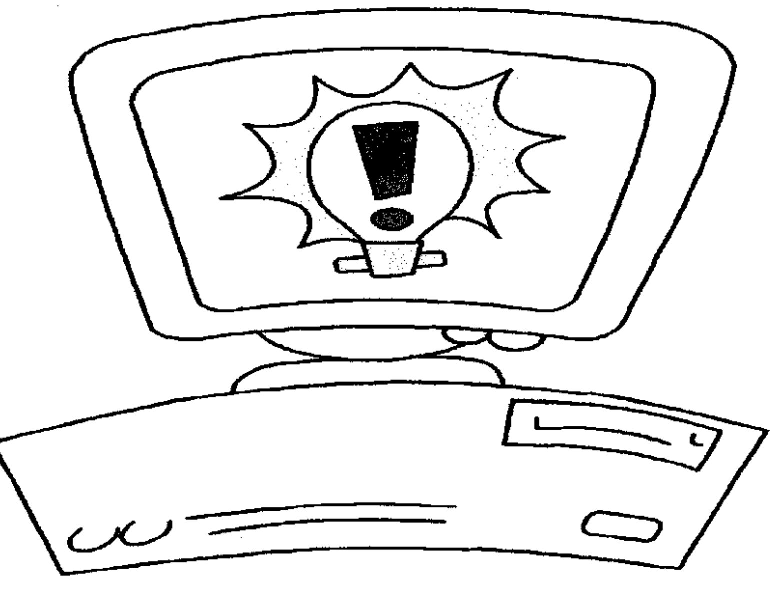


Sacha`s Kolumne: "Alles ist Möglich..."

Es vergeht kein Tag ohne von den neuen "Gewinnwarnungen" der New Economy" Firmen zu hören. Irgendwie haben sich alle die Monate zuvor total verrechnet, was wir ja verstehen. Schlußendlich hat von diesen Managern keiner die Zeit gehabt, Zahlenarithmetik bis zur Vollendung zu tätigen, wenn vor der Tür jede Menge Kapital lag und die Welt nichts anderes als das Motto " alles ist Möglich " skandierte.

Nun, wenn wir ein wenig genauer hinsehen (ja !, man muß schon die Rosarote Brille ablegen...) bemerken wir aber sehr schnell, dass bei den meisten wohl mehr "Vaporware" als Produkt da war und so etwas, das weiß auch der kleine Mann auf der Straße , kann ja kein Geld in die Kasse spülen. Aber für die meisten "Lemminge" an der Börse war das kein Problem, irgendwie gehörte "Virtual Reality" ja auch zum "New Market". Und so wurde investiert, "Vaporware" zur "GigaSuperVaporGenialWare" hochstilisiert. Leider hatten alle irgendwie vergessen, dass auch für "Vaporware" irgendwann der Tag der Wahrheit kommt. Und nun war er da und der "Virtuellen Welt" wurde der Stecker `rausgezogen. Und wie zuvor alle brav beim "Aktienspiel" mitmachten, so mußte auch das echte Leben als "Lemming" enden: Alle sprangen die Klippe hinunter. Nun, das Motto "alles ist Möglich" gilt immer noch, aber es ist eben alles Möglich. Für die wenigen Haifische im Teich hat sich das ganze goldig rentiert. Für die "Lemminge" galt das, was schon immer in der Natur galt: Das Ende ist das einzige sichere bei diesem Spiel!

Und noch ein kleiner Denkanstoss zum Schluss zu den Gewinnwarnungen der "alten" IT Firmen (ja, sogar den Bill hat es getroffen): Wie kann es sein, das jedes Jahr alle IT Firmen erwarten, dass der eigene Umsatz um 20% oder gar 30% steigt? Irgendwie gilt bei den meisten immer noch "alles ist Möglich". Aber wir verstehen es ja alle sehr gut, denn es ist halt so schön, dieses Spiel...



In diesem Sinne, euer
Sacha Hofer (sacha@hofer.com)



Suche:
Mac/65 Assemblermodul für den 800XL. Jens Syckor, email: js712688@inf.tu-dresden.de
Tel. 0351/4423873

Suche:
Sammelbesteller für das coole orange ATARI-T-Shirt aus dem Film Road-Trip. Der die Bestellung organisiert:
http://www.Insaniteesonline.com/atari.htm
Claus Carsten Behrendt, Stettiner Str. 16, 34613 Schwalmstadt 1, Tel.0177/2916096
CCBehrendt@aol.com

Suche:
Spiele für meinen Linx, reelle Preise bitte. Ich denke, ein Spiel das Ihr doppelt habt sollte nicht allzuviel kosten, so 12-15 Mark. Ich bin kein Sammler, brauche nur das Modul. Karton und Anleitung sind nicht so wichtig. Angebote bitte an beetle@atari.org

---

Suche:
Die Atari Schachprogramme " Parker Chess" (Modul), Sargon Chess 1 (Disk od. Modul), "My-Chess" (Disk), "Colossus Chess 3" (Disk) und "Robby Chess" (Basic prg, war mal Listing in der Happy Computer!!) Angebote an: Andreas Magenheimer, Rechenmühle 2, 55232 Alzey

---

Suche USA Adventure für den XL, von der Firma Firststar.
Walter Lauer, Hubertushof 1, 66629 Freisen
Tel. 06855-1881

Dauer Angebot:
Biete Mini-Speedy 1050 mit HSS Copy im ROM, Speedy-System Diskette und ausführlicher Einbauanleitung. Preis für ABBUC - Mitglieder 49DM, für sonstige 69DM.
Bibo-Mon 24K mit Old-OS , DOS und Monitor im ROM sowie ausführlicher Anleitung und Tools. Preis für ABBUC-Mitglieder 69DM, sonstige 89DM.
Erhard Pütz, Albertstr.13, 42897 Remscheid

Zu verkaufen:
Software für Atari XL-XE, Amiga, C-64, C-16, Armstrad-Schneider, CPC 464, MSX, Atari VCS 2600 und Sony Playstation! Außerdem Hardware für viele Systeme! Für Angebotslisten schreibt an :
PD-World Versand
Sascha Röber
Bruch 101
49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660
Bitte gebt immer mit an für welche Systeme Ihr Listen haben wollt!



Atari Classic: "Dynasty", Atari`s Flagschiff

Willkommen bei der zweiten Ausgabe der Atari Classic. Wir wollen uns heute mit einem Computer beschäftigen, der alles zum Flagschiff der 8-Bit Atari Flotte gehabt hätte: Der Atari 1450 XLD.

"Dynasty" , der klingende interne Name dieses Projekts, zeigt sehr schön, welche Perlen in den Atari Labors entwickelt worden sind. Der 1450 XLD basiert zwar im grossen und ganzen auf der bekannten Atari 8-Bit Technik, sprich 6502c CPU sowie die bekannten Chips ANTIC, GTIA, POKEY und PIA. Neu jedoch war ein Chip namens FREDDIE. Der neue Chip war so etwas wie eine MMU (Menory Management Unit) und erlaubte der CPU und dem ANTIC Chip ein unabhängiges Zugreifen auf den Speicher. Interessant wäre das ganze mit der 1090XL Expansions-Box geworden. MIt diesem System hätte die CPU maximal 64KB mehr und ANTIC bis 8K mehr Speicher ansprechen können, was eine Reihe von neuen Möglichkeiten beim Programmieren erlaubt hätte. Vor allem die Grafikmöglichkeiten hätten davon profitiert.

Ein weiteres absolutes Highlight in dieser Zeit war wohl das interne 300 Baud Modem. Atari erkannte schon sehr früh, welche Bedeutung ein Computer mit Kommunikationsmöglichkeiten "out of the Box" hatte. Ein weiteres "Goodie" war der eingebaute Sprachsynthesizer , der über den V: Handler angesprochen werden konnte. Damit konnte jeder Benutzer auf einfache Art und Weise Sprache ins Computerleben bringen. Ein weiterer Fortschritt war der parallele Floppy-Anschluß mit einem integrierten 360K Double Density Laufwerk (Ein 2tes konnte nachgerüstet werden). Dieser Anschluß ist theoretisch einiges schneller als der SIO-Port und erlaubt eine Datengeschwindigkeit von 100K pro Sekunde. Leider war das Disk-Interface teuer und unzuverlässig (es benötigte unter anderem ein PAL, das schon fast so komplex wie eine CPU war und daher recht viel Zeit zur Datenverarbeitung benötigte). Aus diesem Grund wurde die Geschwindigkeit des Disklaufwerks auf einen sicheren Wert reduziert (300 RPM). Da ein Disklaufwerk keinen Puffer für die Daten hat, wurde eine weitere teure Komponente auf dem Interface eingesetzt: Der 8750 Controller von National Semiconductor (Regelt den Datenfluss).

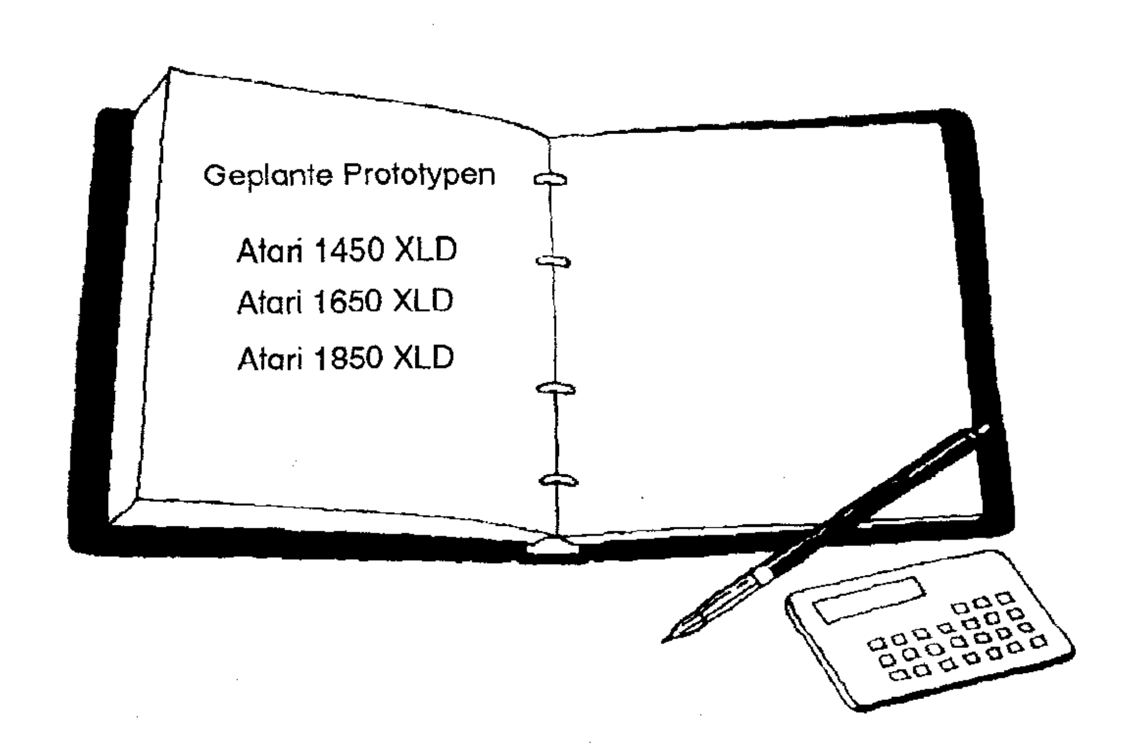
Die letzten 1450 XLD Motherboards waren unter dem Namen "TONG" bekannt. Sie sind sehr groß und besitzen neben dem "Onboard"-Diskcontroller auch eine sogenannte "Prototyping Area" sowie mehrere ROM Fassungen. Nach unbestätigten Gerüchten waren diese Fassungen für die verschiedenen Sprachversionen des Voice-Synthesizers geplant. Auch von einer Apple IIe ROM Emulation ist die Rede. Interessanterweise gab es Pläne, die kleineren 1450 XL auf XLD "Upzudaten". Die 1450 XL Platinen sind kleiner und besitzen keinen Disk Controller. Geplant war ein Service, der mittels einer Daughterkarte aus einem 1450 XL ein 1450XLD zauberte. Denkbar ist auch, dass nur 1450 XL zu kaufen gewesen wären und der Kunde auf die höhere Version bei einem ATARI Service Center hätte Upgraden können.

Der 1450 XLD ist wirklich eine sehr schöne Maschine mit toller Zusatzhardware. Ich glaube, dass für die meisten Atari 8 Bit Freunde dieser Computer wohl die Krönung der Familie gewesen wäre. Leider ist, wie wir alle wissen, der 1450 XLD nie erschienen. Es gab später noch einen Versuch mit dem 800XLD, einem 800XL mit Freddie Chip und interner Floppy, eine billigere Variante des 1450XLD auf den Markt zu bringen. Leider ist auch dieses Modell nie erschienen. Der 1450XLD wäre der Anfang einer ganzen Reihe von neuen Atari Computern gewesen. Es gibt Aufzeichnungen eines 1650 XLD. Weiterhin war auf das erste Quartal 1985 so etwas wie ein Atari 1850 XLD geplant gewesen, ein System das auf der Amiga Lorraine Spezifikation basierte. Unter anderem hätte dieses System eine Motorola 68000 CPU sowie ein seperates Keyboard gehabt...

Es bleiben uns leider nur die Erinnerungen und zum Glück viele Aufzeichnungen, die ein glanzvolles Stück Hardware aus einer Zeit zeigen, wo ATARI wohl die goldenen Zeiten seiner 8 Bit Homecomputer erlebte.

Bis zur nächsten Ausgabe mit spannenden Geschichten rund um Atari!

Sacha Hofer (sacha@hofer.com)



CD-Test

Wie in der letzten Ausgabe versprochen setze ich auch dieses mal die Tests der Audio-CD`s von Andreas Magenheimer fort! Wir haben ja noch jede Menge an CD`s vor uns und diesmal sind die Gamesound-CD`s Nummer 3 und 4 an der Reihe!

Gamsound CD Nummer 3:

Wie alle CD`s der Gamesound-Reihe enthält auch diese Silberscheibe satte 36 Musikstücke:

1) Alternate Reality - The Dungeon
2) Alternate Reality - The Dungeon 2
3) Protector (Mastertronic)
4) Jacky Wilson`s Darts 1
5) Jacky Wilson`s Darts 2
6) 180 Darts
7) One Man & his Droid
8) Desmonds Dungeon
9) Thrust
10) Despatch Raider
11) Line up (PD-Tetris)
12) Dagobar
13) Trix (Tetris)
14) Uczen
15) Ninja Commando A
16) Ninja Commando B
17) Mountain Bike Racer
18) Winter Challange / Olympiad 88
19) Zybex
20) Amaroute
21) Spy`s Demise
22) Black Lamp
23) Panther
24) Grand Prix Simulator
25) Adalmar
26) Star Raiders II
27) Choplifter
28) E.T.
29) Pole Position
30) Ms. Pacman
31) Dig Dug
32) Pengon
33) Pacman
34) Axis (Intro)
35) Hotel #1
36) Hotel #2

Gesamltaufzeit 64:34 Minuten

Na, ist da auch der Sound Eurer Lieblingsspiele mit bei? Wenn nicht, abwarten, es gibt ja noch jede Menge weiterer CD`s die getestet werden wollen. Besonders gelungen finde ich auf dieser Scheibe die Songs Jacky Wilsons Darts #2, Dagobar, Ninja Commando A + B, natürlich den genialen Sound von Zybex und der von Black Lamp ist auch noch sehr gut.
Wahre Ohrbohrer die es auf die Lauschnerven abgesehen haben sind dagegen die Sounds von Alternate Reality (Wie konnte ein so gutes Spiel nur so einen miesen Sound bekommen?) und von Line up. Auch recht schlaff sind die Sounds von Pacman, ET, Dig Dug und Pengo, schon weil sie so kurz sind. Der Rest bewegt sich irgendwo zwischen geht so und gerade noch hörbar.
Alles in allem geht diese CD durchaus in Ordnung, da ja einige echte Klassiker mit drauf sind, es gibt aber auch ein paar Songs die ich persölich nicht auf eine CD gepackt hätte! Trotzdem kann man sich die Gamesound CD 3 ruhig zulegen, sie ist die 5DM allemal wert!



CD-Test

Und gleich mit Schwung weiter ans Werk, die Gamesound CD Nummer 4 bringt uns 36 weitere Sounds zum Testen!

1) Draconus
2) Red Max
3) Elektraglide
4) Donkey Kong
5) Typo Attack
6) Zenji
7) Globetrotter
8) Agent USA
9) Trailblazer
10) Submission
11) The Master of the Lamps
12) Aquanaut
13) Drol
14) Boulder Dash II
15) Las Vegas Casio
16) Bomb Fusion
17) Bang Bank
18) The Jet Action
19) Archon
20) Baseball
21) Star League Baseball
22) Spider (AMC)
23) Herbert II (Title)
24) Herbert II (Game)
25) Bombdown
26) Logistik
27) Monster Hunt
28) The Laser Robot
29) Atlantis (Ariola)
30) Karriere
31) Sereamis
32) Shadow World
33) Darkness Hour
34) Digi Duck
35) Miecze Valdgira (Title)
36) Miecze Valdgira (Game)

Gesamtlaufzeit: 66.02 Minuten

Hm, diese CD legt ja mit Draconus und Red Max ganz schön kräftig los, doch leider fällt sie danach sehr stark ab. Nach meinem Geschmack sind nämlich gerade mal noch Aquanaut, Drol und Spider recht gut, danach kommt ein großes Mittelfeld mit hörbaren aber nicht umwerfenden Titel und schließlich hat man mit Trailblazer, Bomb Fusion und Archon noch ein paar Titel mit denen man den unliebsamen Nachbarn verwöhnen kann während man selbst mit Ohropax bewaffnet im heimischen Schützengraben sitzt!

Irgendwie fehlt dieser CD der rechte Pepp, es ist halt zuviel Durchschnitt und echte Ohrwürmer sind gerade mal 2 auf der ganzen Scheibe, was bei 36 Titeln zu wenig ist. Daher ist mein Fazit für diese CD schlicht und einfach: Wer Draconus auf CD haben will sollte sie sich holen, ansonsten braucht man diese Scheibe nicht unbedingt!

Sascha Röber



CD-Test

WASEO präsentiert: OCTALIZER MODS
by Martin Spielmans

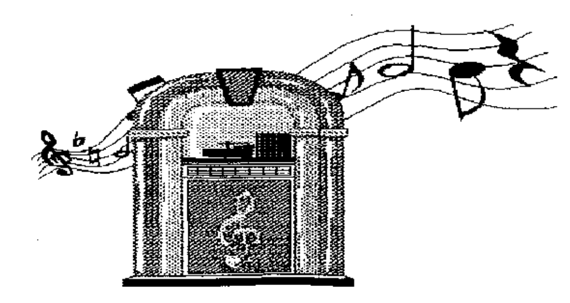
Martin Spielmans dürfte wohl vielen Atari-Usern durch die Musik Non Stop Sounddemos bekannt sein. Allerdings ist es nach der Musik Non Stop 7 Demo sehr ruhig um Ihn geworden und viele Atarianer haben sich gefragt was wohl aus ihm geworden ist. Nun, er hat sich einen Amiga zugelegt und angefangen mit dem OCTALIZER MOD-Tracker Sounds zu programmieren. Thorsten Helbing hat nun 15 der besten Stücke von Martin auf eine CD gepreßt! Es handelt sich dabei um diese Stücke:

1) Mystery
2) The Thing
3) Fire and Ice
4) So make my Day
5) Soul Illness
6) Beyond Piano
7) Will never Leave
8) Groovy
9) Dreamstruction
10) Horns Theme
11) Just Dur
12) Merry Christmas 1998
13) Andre 2
14) Bass (B-Remix)
15) KZH Lied

In erster Linie handelt es sich dabei um Lieder aus der Synthipop-Richtung, aber bei einigen Stücken spielt Martin auch mit den Stilarten und hin und wieder hat er auch Sprachsamples mit eingebaut. Beim Titel 15 (KZH-Lied) wird sogar eine ganze Menge gesungen, aber wenn ich ehrlich bin erinnert mich gerade dieses Lied eher an die Geräusche die unsere Katze von sich gegeben hat wenn sie in Paarungsstimmung war!

Die anderen Stücke sind jedoch recht interessant und ein paar wie etwa Fire and Ice oder Dreamstruction sind wirklich sehr gut.
Die CD ist wie bei WASEO üblich sehr professionell aufgemacht und besitzt ein schön buntes Cover sowie ein mehrfarbiges Label. Ebenfalls sehr überzeugend ist die Aufnahmequalität, denn beim Abspielen gibt es feinsten Stereosound zu hören, so wie es halt sein muß. Mit knapp 50 Minuten Laufzeit ist die CD allerdings nicht richtig voll, es wären noch gut 17 Minuten Platz für weitere Stücke auf der Silberscheibe! 15 Stücke sind zwar schon eine Menge, aber 18-20 sind eigentlich der übliche Durchschnitt für MOD-Sammlungen, zumal Martin Spielmans laut Booklet auch einige Tekknosounds geschrieben hat die aber nicht mit auf der CD sind. Hebt Ihr die für eine zweite Scheibe auf ?

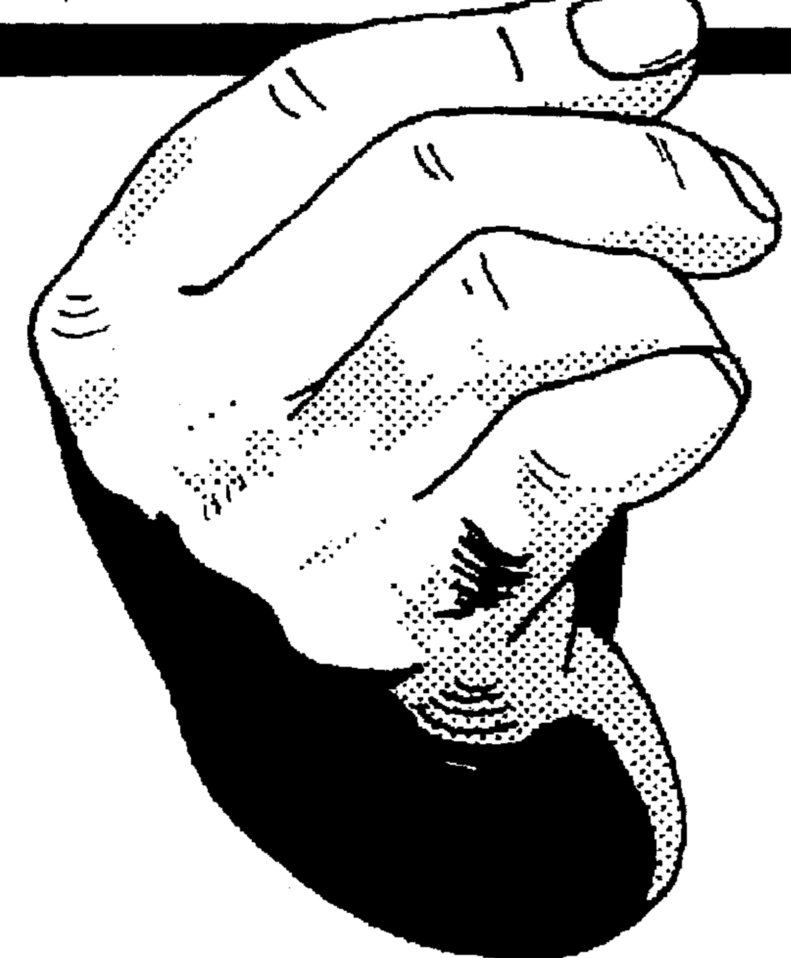
Fazit:
Die Octalizer Mod CD ist eine recht interessante Sammlung die ich trotz der etwas kurzen Laufzeit mit gutem Gewissen weiterempfehlen kann. Martin Spielmans hat in der Zeit seit den Musik Non Stops viel dazugelernt, wovon Ihr Euch selbst überzeugen solltet. Erhältlich ist die CD bei :
Thorsten Helbing (WASEO)
Hopfenhellerstr. 5
37445 Walkenried
Zum Preis von 19.80DM



Programmierwettbewerb

Hallo Freunde !
Schon seid einiger Zeit läuft unser neuer Programmierwettbewerb, auch wenn das bisher noch nicht alle mitgekriegt haben! Anders kann ich es mir kaum erklären das in den letzten zwei Monaten gerade mal ein neues Spiel hier bei mir eingetroffen ist! Dabei ist die Aufgabe doch eigentlich sehr einfach, denn Ihr sollt nur irgendein Programm schreiben, ganz gleich ob Spiel, Demo oder Anwenderprogramm, alles ist willkommen! Es gibt wirklich eine ganze Menge echt heißer Preise zu Gewinnen, wie etwa Hint Hunt Books, Stereoblaster, 4 Audio-CD`s von WASEO, 20 Spiele auf Tape und Disk und dazu noch Extras wie Disklocher, PD-Disks oder Joysticks! Preise im Wert von über 400 DM werden an alle Einsender verteilt wenn wir es endlich schaffen 10 Programme zusammen zu kriegen! Vier Stück fehlen noch zum Glück, das sollte doch bis zum nächsten mal zu schaffen sein, oder?!? Also bitte, macht alle mit, wenn es mehr Programme werden gebe ich gerne noch ein paar Preise mehr raus!

Euer Sascha Röber



Neue Public Domain Software

PD-Ecke von Sascha Röber

Hallo PD-Freunde!
Schon wieder ist es Zeit für die neue PD-Ecke und auch wenn es diesmal etwas hektisch bei mir zuging, (immerhin habe ich ja nur 2 Monate Zeit gehabt um diese Ausgabe zusammenzubasteln!) habe ich ein paar wirklich interessante PD`s für Euch zusammenstellen können!

XLE-Mag Nr.8

Andreas Magenheimers Diskettenmagazin XLE-Mag ist inzwischen schon vielen Atari-Fans ein Begriff, auch wenn es nur gut 20 Abonnenten hat, was ich ehrlich gesagt nicht verstehe, denn es handelt sich bei diesem Mag um das vom Textteil her größte Disk-Mag das es für unseren Atari gibt. Die in Double Density bespielte Disk enthält eine Vielzahl an interessanten Texten zu fast allen Atari-Systemen, wobei der Schwerpunkt jedoch klar beim Atari XL-XE liegt. Trotzdem sind auch der Jag-Linx-Corner, die VCS-Ecke und all die anderen Berichte durchaus lesenswert, selbst wenn man keinen anderen Atari-Rechner sein eigen nennt. Neben all diesen Texten gibt es aber auch noch einige nette Grafiken (bis hin zu 256 Farb-PC-Converter Grafiken!) zu sehen die direkt vom Menüprogramm aus betrachtet werden können und als kleines Extra auch noch ein paar aktuelle Demos und Spiele, die Andreas im Internet gefunden hat! Wer also noch mehr Informationen aus der Atari-Welt haben möchte und ein DD-fähiges Laufwerk besitzt sollte sich diese Ausgabe schnell mal `reinziehen, es lohnt sich!

Another Games Disk

Spielefreunde aufgepaßt! Hier haben wir mal wieder eine kleine Spielesammlung mit netten, wenn auch nicht gerade neuen Games, die man aber trotzdem schon haben sollte!

- Megablast

Das berühmte Ballerspiel von Thorsten Karworth, der mit diesem Spiel einen wirklichen Hit gelandet hat. In diesem Game für 1-2 Spieler duellieren sich 2 Raumjäger aus dem Schutz einer Verteidigungsmauer heraus. Ziel ist es natürlich, den Gegner zu vernichten, doch da zahlreiche Spiegel die zwischen den Gegnern stehen fast alle Schüße manchmal unberechenbar umlenken ist dies garnicht so einfach. Zahlreiche Extras sorgen für tagelangen Spielspaß!

- Senso

Eine nette Umsetzung des bekannten Denkspiels von Mattel!

- Blast

Ein munteres Ballergame gegen Außerirdische! Knall einfach alles ab!

- Popcorn

Hier gilt es das Popcorn aufzufangen, bevor es auf den Boden fällt. Ein einfaches, aber lustiges Spiel.
Alles in allem also eine tolle Mischung aus Action und Geschicklichkeitsspielen!

Quest for Power

-Die Suche nach Excalibur-
Rollenspieler bekommen mit diesem Game wieder ein neues Abenteuer in dem sie mit Schwert, Magie und viel Geschick versuchen müssen, das sagenumwobene Schwert Excalibur zu finden. Das dies nicht ganz einfach wird und es in dem riesigen Land zahlreiche Finsterlinge gibt die einem ans Leben wollen dürfte klar sein. Daher heißt es auch in diesem Rollenspiel erst mal den

eigenen Charakter zu stärken und sich die größte Keule zu besorgen, bevor man all zu weit in die Ferne schweift. Quest for Power ist ein solides Rollenspiel im Stil von Ultima oder Phantastic Jorney mit einfacher aber gut zu erkennender Grafik und vielen Rollenspielellementen. Verschiedene Monster, verschiedene Waffen und die Möglichkeit zu handeln bringen Spielspaß für eine lange Zeit. Ein wirklich gutes Rollenspiel!

KE-Soft Musikdisk 1

Wer die KE-Soft spiele kennt weiß sicher auch, das viele der Sounds direkt von KE geschrieben wurden. Auf dieser Disk findet Ihr nun 25 komplette Lieder in Basic (hat nichts zu sagen, hört sie Euch erst mal an!) und einen kompletten Lehrgang zur Sounderzeugung in Basic mit vielen wirklich gelungenen Beispiellistings. Wer lernen will wie man in Basic Musik programmiert kommt um diese Disk nicht herum und auch von der Musik her ist die Disk sehr interessant, denn auch wenn es "nur" Basicsounds sind, sie sind doch erstaunlich gut.

CMC Volume Demo Disk

Sound ganz anderer Art bietet uns diese Disk, denn auf ihr befinden sich gleich 3 Mega-Sounddemos! Die CMC-Volume Disk Demos haben neue Maßstäbe im Bereich der Sounddemos gesetzt, denn nie zuvor wurden so viele Musikstücke in eine Demo für einen normalen 64K Atari gepackt. Die erste Demo dieser Reihe beinhaltet immerhin schon satte 67 Sounds aus diversen Polenspielen, die von einem bequemen Menü ausgewählt werden können. Dabei wird aber nicht 1 Stück nachgeladen, alle 67 Musiken sind GLEICHZEITIG! im Speicher! Mit der Volume 2 Demo haben die Jungs dann noch einen drauf gesetzt, denn diese Demo hat schon 80! komplette Songs auf Lager, doch der absolute Megaknaller ist die dritte Demo der Reihe, denn die hat doch tatsächlich 130! Songs ! 277 Songs auf einer Demodisk, sofort zum reinhören, wer da nicht zuschlägt ist selbst dran schuld!

Manga Pix 3+4

Mangafreunde bekommen auch dieses mal wieder neue Grafiken im besten japanischen Comicstil für ihren Atari! Diese beidseitig bespielte Disk bietet auf Seite A 25 Bilder aus dem Robotech und Macross - Universum im Koala-Format. Auf der B-Seite bekommt man dagegen sehr leicht bekleidete Mangagirls die vom PC konvertiert wurden zu sehen. Die Bilder liegen in einem recht ungewöhnlichen Format vor und brauchen teilweise über 130 Sektoren pro Bild, daher sind hier auch nur 10 Bilder auf der Diskseite, aber die sind wirklich sehr gelungen. Für Fans der Manga-Grafik ist diese Disk sicher sehr interessant, mir hat sie jedenfalls gut gefallen!

Und damit ist wieder das Ende der PD-Ecke erreicht. Ich hoffe es ist wieder für alle etwas interessantes dabei gewesen und sage Ciao bis zum nächsten mal! Euer Sascha Röber

Bestellen könnt Ihr die neu vorgestellten Disks natürlich direkt beim New Generation Atari-Magazin zum Preis von je nur 2,- DM!



PD-Mag 1-2001

Auch im Jahr 2001 geht es mit dem PD-Mag weiter. Natürlich wie immer mit aktuellen News, zahlreichen Softwaretests, neuen Leserbriefen , tollen Spieletips und vielem mehr. Neu ist in dieser Ausgabe der Anfang des neuen Versandkatalogs mit Kurzbeschreibungen der im Moment verfügbaren Programme und auch die brandneue Top-Ten, die sich durch die Zusammenlegung des PPP-PD-Mags mit dem PD-Schwestermagazin drastisch verändert hat.
Natürlich hat das Magazin auch in Punkto Software wieder viel zu bieten, was besonders in dieser Jahreszeit wo die Abende recht lang sind nicht unwichtig ist!

- CSM-Editor , wie immer ist unser Texteditor Nr.1 mit auf der Disk !
- FL.COM , auch unser beliebtes Programm zum Einladen diverser COM-Files darf nicht fehlen!
- Outer, eine nette Sounddemo mit 4 flotten Songs!
- Najebani-Sounddemo, eine tolle Sounddemo von der großen Orneta Copyparty!
- Win 95 Demo, diese Demo zeigt deutlich wie sich ein Atari mit Windoof wohl verhalten würde!
- Techno-Demo, interessant für alle Tekkno-freaks!
- Intuita-Demoversion, eine komplett spielbare Demoversion eines Memory-Spiels in dem man gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten kann.
- Beershot, in diesem Spiel gilt es Flaschen und Gläser zu zerschießen, schade nur das man dabei stockbesoffen ist! Eine ruhige Hand könnt Ihr vergessen!
- Amazing Maze, Labyrinthspaß in 3D, schafft Ihr es innerhalb des Zeitlimits herauszufinden? 3 Spielstufen sorgen für langen Spielspaß!
- X-Files, eine kleine Demo zur bekannten TV-Serie!
- Spider, spielbare Demoversion mit 7 Leveln, ist damals für Rainbow Arts programmiert worden!
- Force of Four, steuere 4 Soldaten durch ein Kriesengebiet. Die richtige Ausrüstung ist der Schlüssel zum Sieg!
- Fridays Small Demo, zum Abschluß habe ich hier noch die bisher kaum bekannte erste Megademo von Fridaysoft, der später mit so tollen Programmen wie dem MOD-Player Fampy bekannt wurde. Auch wenn es seine erste große Demo war hat sie doch viel zu bieten!

Wie Ihr seht habe ich mal wieder nicht zu viel versprochen. Bei so einer Menge an Software kann eigentlich gar keine Langeweile aufkommen. Wie , Ihr wollt wissen wie man an diese Disks herankommt? Na ganz einfach, nur schnell anrufen oder einen Bestellzettel ausfüllen, schon kommen sie zu Euch! Am besten denkt doch mal über ein Abo nach, denn dann bekommt Ihr das PD-Mag alle drei Monate zum Wahnsinnspreis von nur 5 DM pro Ausgabe = 20DM für das komplette Abo!

Best. Nr. PDM 1-2001, 9.00DM

Aktuelle Produkte

Auch in dieser Ausgabe habe ich wieder ein paar Programme neu hereinbekommen und ein paar andere sind jetzt wieder lieferbar!

Simple Minds

Wer kennt nicht die Verschiebepuzzles in denen man ein Bild durch hin- und herrücken der einzelnen Teile in einem Rahmen zusammensetzten muß. Simple Minds ist eine verbesserte Version dieser Spielidee mit einigen Extras wie Dynamidstangen die plötzlich auftauchen und alles was man bisher geschafft hat zur nichte machen und anderen Gags! Ein nettes Spiel mit flottem Sound.
Diskette, Preis nur 5.00DM

Spider + Snap II Plus

Gleich zwei AMC-*Spiele-Klassiker im* günstigen Doppelpack! Für alle die jetzt Ihre AMC-Sammlung komplett haben *wollen die Gelegenheit!*
Diskette, Preis 9.00DM

Bruce Lee

Ein absoluter Klassiker ist dieses Spiel in dem man als furchtloser Karatekämpfer zahlreiche Gegner und tödliche Fallen zu überwinden hat. Die Firma Datasoft hat seinerzeit mit der Bruce Lee Disk einen neuen Weg eingeschlagen, denn es ist eines von sehr wenigen Spielen, das sowohl eine Atari wie auch eine C-64 Version enthält! Wer aufwendige Actiongames mag wird an Bruce Lee sicher gefallen finden!
Diskette, Preis 18.00DM

Silent Service

Zum wohl allerletzten mal kann ich Euch noch einen neuen Posten Silent-Service-Tapes anbieten, die gerade frisch hereingekommen sind. Schon 3 mal habe ich diesen absoluten Megahit für den Versand nachbestellt doch nun wurde mir mitgeteilt das keine weiteren Tapes mehr am Lager sind. Wer also noch ein Original der wirklich fantastischen U-Boot Simulation von Microprose ergattern will sollte jetzt zuschlagen! Geliefert wird Silent Service als Originalkassette zusammen mit einer C-Simulator Sicherheitskopie auf Diskette, so dass es keine langen Ladezeiten gibt! Es sind allerdings nur noch 5 Exemplare da und wie gesagt ist ein Nachbestellen zumindest auf absehbare Zeit nicht möglich, daher solltet Ihr jetzt zuschlagen!
Tape + Disk, Preis nur 7.50DM

Eastern Front 1941

Der zweite Weltkrieg tobt in seiner erbittertsten Phase. 1941 steht die Deutsche Wehrmacht tief im Feindesland, doch die Russischen Gegenangriffe werden von Tag zu Tag härter. Nur ein geschickter Taktiker wird die Armeen im Osten zum Sieg führen, hast Du das Zeug dazu?
In diesem Strategischen Kriegsspiel geht es also darum die Deutsche Armee zum Sieg zu führen. Die einzelnen Einheiten werden dabei als Piktogramme angezeigt die über das weite Gebiet bewegt werden können. Um den Sieg zu erringen muß man die feindlichen Großstätte besetzen und halten! Natürlich werden die vom Computer gesteuerten Russen alles versuchen um dies zu verhindern. Auch wenn das Spiel nicht über opulente Grafik verfügt kann es doch einige Zeit an den Bildschirm fesseln, da die 6 Schwierigkeitsgrade auch guten Taktikern die Haare zu Berge stehen lassen!
Steckmodul, Preis 12.50DM

Disk Line 59

Hallo DISK-LINE Freunde,

wiedermal hat sich unterhaltsame Software zusammengefunden, um sich von der DISK-LINE auf Eurem ATARI XL/XE bekanntzumachen! Den Anfang macht dabei das Spiel Würfel, wo man nicht nur geschickt würfeln, sondern auch eine gewisse Anzahl von Hölzern aufnehmen und wieder ablegen muß, was längeren Spielspaß verspricht! Dann haben wir die legendäre Musikdemo LANDSCAPE mit dem genialen Alphornsound, die so einzigartig ist, dass man sie sich immer wieder anhören kann. Als nächstes ist das kleine Anwenderprogramm ATARI - ZEICHEN - DRUCKER mit dabei, das den Zeichensatz des XL-XE-Computers originalgetreu auf dem Drucker ausgibt. Und natürlich fehlen auch unsere Serienprogramme nicht ; Der DISK-LINE Viewer Teil 7 zeigt wieder 2 schöne Bilder in sagenhaften 256 Farben, und mit SAMPI, Teil 12 kann man sich drei interessante Samples aus dem Film LIFE OF BRIAN anhören. Also heißt das Motto mal wieder: "Schlechte Laune raus, Diskette rein und dann viel Spaß haben mit der DISK-LINE"!
Achtung! habt Ihr noch irgendwo Anwenderprogramme in Eurer Schublade oder Diskettensammlung? Die DISK-LINE könnte sehr gut welche gebrauchen! Auch andere Software und natürlich Titel- oder andere Bilder sind stets hochwillkommen!

Thorsten Helbing

Best. NR. DL59 7.00 DM

PD-Mag 3/2000

Wiedermal hat Sascha Röber den Garten der PD-Software betreten und das eine oder andere interessante Plänzchen entdeckt. Doch ich will hier nicht vorweggreifen und daher fangen wir lieber da an, wo das Ansehen jedes Diskettenmagazins anfängt, also beim Booten.

Wie immer hat man nach dem Booten die Auswahl zwischen Intro und Magazin, wobei nach der Anwahl von Intro erstmal eine Weile geladen wird und dann für eine kurze Zeit Stillstand herrscht (aber keine Sorge, das ist kein Fehler), wonach eine nette kleine Demo von Charlie Danger abläuft, bei der sich oben die Titelzeile und unten Scrolltext befindet und in der Mitte ein Bild aus einem japanischen Comic (die heissen übrigens Mangas) immer wieder mit einer anderen Methode aufgebaut wird. Leider ist es nur ein einziges Bild und etwas verwirrend ist auch, das die Titelzeile die Überschrift "PD-Mag 44" enthält, wo dies doch 3/2000 ist (das ist aber nur ein kleiner Fehler). Große Stärke dieses Intros ist jedoch die Musik, sie ist flott und abwechlungsreich und hört sich ungemein gut an.
Hat man sich beim Bootmenue für das Magazin entschieden, kommt wie gewohnt das Vorwort. Hier begrüßt Sascha alle Leser zur letzten PPP-PD-Mag Ausgabe vor der Vereinigung mit dem nichtkommerziellen Schwestermagazin zu nur noch einem PD-Magazin. Neben seiner Aussage, dass sich auch in dieser Ausgabe wieder einiges getan habe, kann es auch verkünden, dass die Zukunft des Magazins noch für mindestens 2 Jahre gesichert ist, da er glücklicherweise über eine ausreichende Anzahl von leeren 5.25"- Disketten verfügt. Und das ist schon wichtig, denn wie jeder weiß , sind diese nicht gerade mehr leicht irgendwo zu beschaffen.

Das Auswahl-Menue im Anschluß überrascht dann mit der Information es sei ein Bild vorhanden. Wenn man START drückt, sieht man es dann auch, es handelt sich um eine ganz gute Nachahmung des Logos vom JURASSIC PARK Film mit den wieder auferstandenen Dinosauriern.

Nicht nur auf das Bild, sondern auch auf die Neuigkeiten wid man natürlich neugierig und so kann man dort lesen, dass in dieser Rubrik in Zukunft die Last-Minute-News stehen sollen, also die Nachrichten, die aus Zeitgründen nicht mehr in das papiermagazin aufgenommen werden konnten. Auf diese Weise lassen sich ungewollte Wiederholungen vermeiden. Außerdem wird das Hint Hunt Book Nr.3 weniger Seiten enthalten, da nicht mehr so viele Tips vorhanden waren, dafür auch nur 8DM kosten, und falls jemand noch 5.25"- Disketten hat, die er nicht braucht, kann er sie gern an Sascha veräußern. Zuletzt gibt es dann die Nachricht, dass es die Zeitschrift COMPUTER FLOHMARKT wieder gibt und sie sogar im alten Stil wiedereröffnet werden soll.

In der Rubrik "Intern" präsentieren sich neben dem Impressum und den Adressen auch die anderen Texte wieder in gewohnter Form, außer RAT UND TAT, da Sascha diesmal keine Frage gestellt wurde. Mehr zu lesen gibt es dann aber im BASIC-KURS, wo es um Sounderzeugung geht und gleich ein paar gute Beispiele mitgeliefert werden. Auch bei den Clubinfos hat sich einiges

getan: So hat Sascha jetzt eine Grafikshow mit von Lesern gezeichneten Bildern fertiggestellt und eine weitere mit Demos und Spielen ist bereits in Arbeit. Daneben macht sich das NEW ATARI WORLD schon fertig für die Vereinigung mit dem ATARImagazin, wobei bei der letzten ABBUC-JHV sogar neue Abonnenten hinzugewonnen werden konnten (bravo!). Und das 3. Hint Hunt Book soll dann etwa im April erscheinen. Wie im Text WETTBEWERB zu lesen ist, konnten noch keine Sieger ermittelt werden, da für den laufenden Wettbewerb noch immer 5 Programme fehlen. Um ihn noch interessanter zu machen, wurden die Preise aufgestockt und haben nun den Gesamtwert von 400 DM! Also Leute, legt Euch mal ein bißchen ins Zeug, die Sache ist schon echt appetitlich! Und im Text WORKSHOP dreht sich alles um die Druckeranpassung für alle, die ein Centronics- Interface haben, denn das läßt sich an die allermeisten Drucker anschließen, da es eine Standart-Schnittstelle ist.

Weiter geht es mit dem HARDWARETEST . Hier testet Sascha etwas, was wohl die wenigsten der Leser besitzen, nämlich die COMPY SHOP Kopierstation, von der es angeblich nur ca. 20 in Deutschland geben soll. Da sie nur so knapp vorhanden ist, wird es auch unwahrscheinlich , das sie mal einer ihrer Besitzer verkaufen wird und falls doch, dann sicher nicht für einen Schnäppchenpreis. Trotzdem ist es interessant zu lesen, was die Stärken dieses Gerätes sind und wie man es richtig einsetzt.

In der Rubrik "Forum" tummeln sich diesmal nicht allzuviele Leserbriefe, sondern nur einer, dafür ist er aber länger, und auch bei den Kleinanzeigen mangelt es etwas an Einsendungen. Spannender wird es dann wieder im SPECIAL , denn hier hat Sascha die Ergebnisse der Leserumfrage veröffentlicht, wobei allerdings das herauskam, was er auch schon vorher wußte: Die meisten Leser sind mit dem Magazin so zufrieden, wie es ist.

Natürlich wurde auch wieder Software getestet, bis die Schwarte kracht. So wurde in der Rubrik "Softwaretests" das Spiel REPTON (ein Action-Ballerspiel ähnlich Defender) der Megahit, während das Spiel Jungle Boy (eine Mischung von Donkey Kong und Miner 2049er) sich als Megaflop entpuppte. Dafür glänzte wiederum der Oldie LASER HAWK (ein Helikopter - Ballerspiel) und auch das kommerzielle Spiel MAD STONE (ein Strategiespiel). Bei der aktuellen Software wurde das Dungeon-Spiel CASTLE OF BLACKTHORNE unter die Lupe genommen, das zwar im Ansatz schon ganz gut ist, aber leider nicht über das Beta Stadium hinauskam. Bei den TOP TEN hat sich dank 8 Einsendungen vieles geändert und als letzter Text wurde bei der DEMO-CORNER die ISOLATION-Demo vorgestellt, die 128KB Speicher benötigt, aber offenbar dem PC-Trend folgt: Trotz viel Speicherplatzverbrauch nur mäßige Leistung.

Trickser werden in der Rubrik " Tips und Tricks " wieder fündig werden, hier gibt Sascha nicht nur wieder einiges bekannt, was man mit einem Diskettenedilor verändern kann, sondern auch eine Portion allgemeiner guter Tips.

Dann kommt noch die Rubrik OUTSIDE. Hier geht es im Buchtip mal wieder um einen weiteren Band aus der Battletech-Reihe (Sascha scheint das wirklich zu lieben) , die VCS-Corner beschreibt das Spiel BERZERK (Berserker) und beim Filmtip dreht es sich diesmal um den Horrorfilm JOHN CARPENTERS VAMPIRE, der nicht an Härte spart.

Reiche Ernte gibt es auch wieder an Software: So ist neben dem üblichen CSM-Editor und dem FILE LOADER das Spiel BANANA dabei, bei dem man schnell herunterfallende Bananen fangen muß. Daneben gesellt sich die Musik-Demo CIS mit 5 längeren Stücken und außerdem das INTRO 97, einfach mal zum Anschauen. Das war aber noch nicht alles: Im Hüpf und Rennspiel NATURIX muß man seine Geschicklichkeit beweisen (die Steuerung ist aber in der Tat etwas schwierig) und zuletzt gibt es noch die Bilder-Demo MANGA RULEZ, welche bei mir aber nach dem ersten Bild nicht mehr lief (was aber vielleicht auch nur ein Diskettenfehler ist).

Fazit: Eine putzmuntere Ausgabe und würdige letzte vor der Vereinigung mit dem nichtkommerziellen PD-Magazin. Die Mischung von Text und Unterhaltung hat Sascha wie immer gut bewältigt, und besonders bei der Demo CIS kommen Musik- und auch Grafikfans auf ihre Kosten. Auf das vereinigte PD-Mag kann man deshalb auch gespannt sein und genau wie dieses sollte man auch diese Ausgabe nicht versäumen!

Thorsten Helbing (WASEO)

Adventure Corner 10:

Wieder ein Jubiläum - der 10te Adventure-Corner. Es ist für mich ein schönes Gefühl in dieser Ausgabe die Komplettlösung von "Im Land des Schreckens" in Romanform zu veröffentlichen.

Im Land des Schreckens - Die Ankunft

Vor einigen Tagen erhielt ich Post aus Prag. Mein alter Freund Janek, den ich auf einer Studienreise kennen gelernt hatte. Was für eine Überraschung! Was er mir allerdings schrieb , war mehr als eine Überraschung, es war eher UNGLAUBLICH! Und hätte in ihn nicht so gut gekannt, ich wäre wohl in Versuchung geraten ihn zwangseinweisen zu lassen...

Doch statt dessen packte ich das Notwendige zusammen und nam das nächste Flugzeug nach Prag; weiter mit dem Zug und schließlich zu Fuß in das idyllische Dorf, das Janek mir genannt hatte... Allerdings lief alles anders, als ich mir dachte: Im Dorf angekommen teilte mit der Wirt mit, ich solle Janek an einem anderen Platz treffen - eine Kutsche stand bereit...

Die Fahrt verlief eher holperig - und es wurde immer ungemütlicher - ein Schneetreiben kündigte sich an. Nach langer Fahrt hielt die Kutsche plötzlich an... Endlich, dachte ich! Draußen erwartete mich ein eiskalter Wind - wo war Janek? Ich wandte mich in Richtung Kutschbock. Durch das Schneetreiben kämpfte ich mich voran. Auf mein Rufen erhielt ich keine Antwort... Ich drängte nach vorne und erstarrte! Der Kutschbock war leer!!! Etwas war faul - ich musste schleunigst hier weg, kletterte auf den Kutschbock und - ein eisiger Hauch kroch mir über den Rücken - doch das lang nicht an der Kälte, nein! Es lag an dem was ich erblickte oder besser, NICHT erblickte: DIE PFERDE WAREN WEG!

*

Ich versuchte mir vorzustellen was los war - versuchte mir eine Erklärung zu geben was hier gespielt wurde. Doch - vom Schneetreiben umhüllt wie von einem undurchsichtigen Vorhang - kam ich mir vor wie ein Ziel in einem abgekarteten Spiel. Ein Ziel, das alle anderen sehen konnten...

Ich entschloß mich zum verlassen des Kutschbocks - bevor ich hier festfror. Ich überlegte kurz , was ich tun, in welche Richtung ich gehen sollte. Während ich mich an der Kutsche in Richtung Tür entlang tastete bemerkte ich, wie das Schneetreiben nachließ. Immerhin etwas - ich konnte langsam ausmachen WO ich mich befand. Die Kutsche stand inmitten einer Waldlichtung - düster vom Vollmond (schon wieder Glück - wer sagte es denn?) beleuchtet.

Ich wanderte weiter um die Kutsche herum, um mir einen Überblick zu machen. Von Westen waren wir gekommen, soviel wußte ich immerhin. Der Hauptweg - oder besser: Die Waldschneise - führte nach Osten, ein Trampelpfad nach Süden...

Hätte das Schneetreiben nur früher ausgesetzt! Dann wüßte ich wenigstens, in welche Richtung die Pferde - und vor allem der Kutscher - verschwunden waren. So bleib mir nur der Versuch, es herauszufinden.

Ich hielt am Kutschrad zur rechten Seite inne. Eine Radspeiche war -frisch- gebrochen. Allerdings konnte ich mir nicht einreden, das dies der Grund für den Halt gewesen sein sollte - nein, da war etwas anderes im "Busch"...

Wie sehr ich recht behalten sollte, offenbarte mir ein - zuerst undefinierbares- Geräusch irgendwo ÜBER mir...

Es war wie ein Schlagen von Flügeln...- Aber nicht wie bei Vögeln, nein. Wie - wie bei einer Fledermaus! "Flap - Flap"... Nun, das verwunderte mich nicht sonderlich - hier waren Fledermäuse weit verbreitet. Anders als bei uns im Westen. Was mir zu denken gab, war die Lautstärke der näherkommenden Flügelschläge...
Ich verharrte und horchte gespannt. Und da sah ich sie! Eine riesige Fledermaus wurde vor meinen Augen zu einer menschlichen Gestalt...
Ich mußte mich zusammenreißen, um nicht auf dem Absatz kehrt zu machen - befürchtete ich doch das Schlimmste. Und genau das bewahrheitete sich in den nächsten Sekunden - aus der Fledermaus wurde ein ausgewachsener Vampir, die mich mit blutunterlaufenen (falls er so etwas besaß - was wenn nicht?) Augen ansah.
Sein Blick war das , was man als "eiskalt" bezeichnen würde - und ehrlich: Seit jetzt weiß ich, was damit gemeint ist.
Meine Gedanken verloren sich in der Weite meiner Gedankenwüste - dorthin, wo man immer eilt, wenn ein gegenwärtiges Geschehen einen vollständig aus der Bahn wirft und die einzige Rettung die Flucht in die "Gedankenleere" erscheint - zumindest vorübergehend.

Adventure Corner

Dieses "vorübergehend" war zumindest für mich von kurzer Dauer, denn die Aktion des Vampirs kam mehr als überraschend. Seine Hand (oder sollte ich sagen: Klaue?) schoß vor und umschloß meinen Hals - gleichzeitig drückte sie mich mit dem Rücken an die Kutsche. Der Druck wurde (waren es Sekunden - oder nur Bruchteile? - mir erschien es wie Minuten...) stärker.
Ich versuchte verzweifelt, meine Gedanken zu ordnen. Was half gegen Vampire? Weihwasser, fließendes Wasser, Silberkugeln, Eichenpfähle... - Eiche! Direkt hinter mir stand eine ganze Kutsche davon! Wenn ich nur ein kleines Stück davon greifen könnte. Wie ein Blitz durchzuckte es mich - das war es! Die Radspeiche. Gleichzeitig mit dem Gedanken griffen meine Hände hinter mich und wanderten über das Kutschrad - ja, da war sie. Ich fing in Panik an, daran zu zerren. Ich hatte noch nie probiert, hinter meinem Rücken eine Kraftprobe zu starten! Hier wurde es zu einer Zerreißprobe...
Verdammt - es ging nicht. Meine Hände umklammerten die rettende Radspeiche. Da bemerkte ich, wie der Vampir den Druck abermals verstärkte - es schien ihm zu gefallen , mit seinem Opfer zu "spielen"...
Gleichzeitig bemerkte ich, wie ich den Boden unter den Füßen verlor - dieses Monster hievte mich doch glatt mit einer Hand in die Höhe. Mir wurde schwarz vor Augen - mit aller Gewalt umklammerte ich die Speiche. (Nur nicht Ohnmächtig werden!)

Ich nahm mich noch einmal zusammen, als ich abermals einen Ruck spürte - der Vampir riß mich nach oben! Gleichzeitig glaubte ich -entfernt- ein Krachen zu hören.
Meine Beine "schwebten" über dem Boden, während ich verzweifelt versuchte, nach Luft zu japsen. Ich merkte, das meine rechte Hand etwas umklammerte - die Radspeiche! Ich legte meine gesamte Verzweiflung, meinen Lebenswillen und meine Wut in diese mir jetzt noch verbleibende Handlung und riß die geballte Faust mit dem darin befindlichen "Eichenpfahl" schräg nach oben - dahin, wo ich den Körper des Untoten wußte - ich spürte den Wiederstand - und dann, wie ich denselben durchdrang...

Der Schmerz verging - die Hand löste sich schlagartig. Ich fiel zu Boden - sog gierig die Luft ein, während ich in Richtung des Vampirs schaute. Der blickte ungläubig nach unten - sich dessen Gewahr, was mit ihm geschehen würde - so, als würde er in dieser Situation für den Bruchteil einer Sekunde den Teil einer " Erkenntnis " erhalten - um sie in dem selben Bruchteil wieder zu verlieren...

Ich stemmte mich - die Kutsche im Rücken- hoch, meine Hand fuhr an den schmerzenden Hals, als wollte ich den Tod abwischen. Der Vampir verendete mit einem Wimmern wie "in sich selbst" - zerfiel in seine Bestandteile , um kurz darauf vom Winde verweht zu werden. "Und die Stätte weiß nichts mehr von ihm..." hieß es in einem Psalm der Bibel... Und ebenso erschien es mir.

Zurück im Schnee bleib der Pfahl, den ich respektvoll wieder an mich nahm - und zum ersten mal wirklich wußte, was damit gemeint war, alle Gegenstände, alles und jeden mit Respekt und Ehrfurcht zu betrachten...

*

Ich hatte keine Ahnung, wie lange mein "Kampf" gedauert hatte - und ob noch mehr dieser Bestien in der Nähe waren - wenn ja, dann standen meine Chancen schlecht. Ich kroch - noch immer benommen - in die Kutsche und lies mich auf der Sitzbank nieder. Ich atmete tief durch - und wurde mir wieder über die Kälte klar, die um mich herum wütete. Es ist schon seltsam, das der menschliche Körper in Notsituationen alles andere um sich "abstrahieren" und sein Tun auf das Wesentliche konzentrieren kann... (Ich schmunzelte unwillkürlich - dachte ich doch an einen Professor und die "Ceteris-parabus-Klausel", was soviel wie "der Rest bleibt gleich" bedeutet. Eine Reduzierung auf das Wesentliche, um ein Geschehen zu beschreiben...)

Der Körper, unsere "Natur" macht uns das doch täglich vor - und wir denken, wir hätten die "Erleuchtung", wenn wir einen Funken unseres menschlichen Universums (wieder-) entdecken..

Meine Gedanken schweiften ab - ein erneuter Kältehauch ermahnte mich zum Handeln. Ich lehnte mich zurück und blickte zu Boden. Ohne zu wissen warum, bückte ich mich und schielte unter die Bänke und tastete den Boden ab. Tatsächlich! Ich fand etwas - ein Feuerzeug!
Ich schaute es mir im Schein des Mondes an und atmete - nach kurzer Anspannung - schnell wieder aus... Es war etwas eingraviert: "Janek"...

Und genau das war es , was ich tun mußte - ich mußte Janek finden!

Ich atmete noch einmal tief durch, blickte den Pfahl hoffnungsvoll und zugleich ängstlich an und sprang aus der Kutsche...

Ich wägte ab, was wohl der bessere Weg wäre? Nach Westen käme ich zurück in das Dorf - aber zu Fuß würde ich das bei diesem Wetter und in meinem Zustand nicht schaffen - mal abgesehen von den Vampiren, die wahrscheinlich die Gegend unsicher machten...
Vereinzelt fielen ab und an dicke Schneeflocken zu Boden - fast romantisch, wäre das von eben nicht passiert.

Ein Geräusch ließ mich aufhorchen. Ich blickte mich um und entdeckte im nördlichen Teil der Lichtung Büsche, die den Weg wahrlich verwachsen hatten...
Ich ging auf sie zu - wohl mehr um überhaupt etwas zu tun - und begutachtete sie. Hm. Dornenhecken, Gestrüpp, also nichts, was mich bewogen hätte , weiter zu gehen. Ich wußte nicht warum - aber irgendetwas störte mich - vielleicht diese seltsame Anordnung der Büsche hier auf der Lichtung - sie paßten irgendwie nicht in diese natürliche Wildnis - sie schienen so "künstlich". Wahrscheinlich Quatsch - bestimmt nur eine Laune der Natur.
Ich lief im Uhrzeigersinn an den Büschen entlang - streifte den Schnee ab - und stampfte mit dem Füßen in den Boden am Rande des Gestrüpps. Nichts geschah - das Geräusch war wohl von irgendeinem Tier verursacht worden, wahrscheinlich nur ein Vogel - wobei...
Seltsam - ich hörte gar keine Vögel. Ein Schauer rann mir den Rücken herunter. Ich ermahnte mich ruhig zu bleiben , während ich nach oben blik kend im Kreise drehend weiterging... Bis ich plötzlich ausrutschte.
Das heißt, irgendwie gab der Schnee nach - und mein Bein schien im Schnee zu verschwinden. Im Reflex griff ich die nächstmöglichen Zweige - und kam zur Ruhe - meine Beine schienen im Erdboden versunken zu sein. Ich zog mich in Richtung Lichtung, stand auf und sah den Grund meines "Ausgleitens".
Unter einem Busch befand sich ein Erdloch! - Die Büsche und der Schnee hatten es wahrlich gut verdeckt. Und es schien mir mehr als ein Zufall, das ich da reingeraten war. Nun, was sollte es - ein Erdloch. Was mir aber zu denken gab, war das Ausmaß - es schien, als wäre es ca. 3 Meter im Durchmesser - und mindestens ebenso tief! Jedenfalls konnte ich nichts sehen...
Und ich war auch nicht so verrückt, auf gut Glück hineinzuspringen...
Ich drehte mich um und wandte mich in Richtung des Hauptweges. Laut dem Wirt wollte Janek mich treffen. Ich nahm an - wir waren ja einige Zeit mit der Kutsche unterwegs - das es nicht mehr weit sein konnte. Den Trampelpfad nach Süden konnte die Kutsche unmöglich nehmen, also bleib mir nur noch der Weg nach Osten, den ich auch einschlug...
Nach einigen Metern drang erneut ein Geräusch an meine Ohren - ein Rauschen! - Irgendwo schien ein Fluß zu sein... Ich ging zielstrebig weiter - wohl mehr aus Angst zu erfrieren als vor Neugierde...
Ich lief vorwärts und traf auf einen Fluß - reißend und ziemlich breit... Was mir allerdings mehr Kopfzerbrechen bereitete war die Tatsache , daß die Brücke , die hier nach Osten führen sollte, als Überreste auf der anderen Seite des Flußufers trieb. Auf meiner Seite befand sich noch ein Stück Seil...
Jemand hatte also die Brücke gekappt. Der Kutscher? Die Vampire? Wer auch immer - Jemand wollte vermeiden, daß ich über den Fluß kam. Ich machte das Seil von einem Baum los, der als Halterung gedient hatte, weil er unmittelbar am Flußufer stand, welches ziemlich Steil nach unten abfiel. Es hatte wohl eine Länge von ca. 3 Meter. Da kam mir ein Gedanke - auch wenn es in meiner Situation wohl idiotisch war, in irgendwelche Erdlöcher hinabzusteigen. Aber so wie es aussah, waren meine weiteren Schritte nicht gerade das, was man aussichtsreich nennen konnte.
Ich mußte wohl oder übel zurück zur Lichtung - und warum sollte ich nicht mal in dem Erdloch "eintauchen"?
Gesagt, getan - bei der Kälte wohl mehr eine Beschäftigungsterapie zum "warm" werden, ging ich zurück zur Lichtung - stets besorgt um mich blickend, da der Vollmond mich optimal zu erkennen gab für jeden, der "über" mir schwebte...
Ich befestigte das Seil an einem Baum - davon gab es ja viele - und stieg, einen Klos im Halse, vorsichtig hinunter. Die Grube war -wieder Glück- nicht tiefer als 4 Meter. Das Seil konnte ich gut greifen, obwohl meine Füße den Boden berührten. Ich wußte nicht was ich hier suchte, aber ich tastete mich mehr schlecht als recht durch. Über die Wände zum Boden. Das Vollmondlicht wurde fast komplett geschluckt. Der Einfallswinkel war eben nicht ideal...
Während ich so vor mich hindachte - froh das der eiskalte Wind für eine Weile nicht an mir zerrte - berührten meine Finger etwas hartes. Ich tastete es ab und merkte einen warmen Griff und einen kalten Lauf - ein Gewehr!
Das war mehr als ich mir erhofft hatte. Ich suchte weiter - aber außer Lehm war hier nichts mehr. Also machte ich mich mit meinem Fund nach oben. Ich löste das Seil mit zitternden Fingern. Wohl mehr

die Angst, als die Kälte. Die Bewegung hatte mir immerhin geholfen, mich ein wenig aufzuwärmen...Im Vollmondschein betrachtete ich das gute Stück. Es war ein Karabiner mit Repetiertechnik.
Was mich wunderte : Er war gut erhalten. Ich öffnete ihn und ein Gefühl von "JA!" überkam mich - es war doch tatsächlich eine Patrone im Lauf, die ich an mich nahm. Sie war gut verschlossen, also sollte sie noch funktionieren. Wenn ich mir auch klar war, dass sie gegen Vampire (mein Gott - was sagte ich da?) nicht helfen würde. Aber für andere Tiere, wie Wölfe, wäre sie sicherlich eine gute Abwehr.
Ich umklammerte das Gewehr, blickte mich um. Was tun? Das Dorf war zu weit - das war der letzte Weg den ich einschlagen würde. Vielleicht war der Kutscher, ja vielleicht sogar ein Pferd, noch in der Nähe! Also beschloß ich, den Trampelpfad nach Süden einzuschlagen. Nicht jedoch , ohne vorher das Seil wieder an mich zu nehmen. Wer weiß, vielleicht konnte es mir nochmals helfen?
Ich stapfte los. Ein Gefühl von zunehmender Kälte machte dem Unbehagen immer mehr Platz. Wenn ich nicht einen Unterschlupf finden konnte, war ich wohl bald am Ende. Selbst wenn ich die Kutsche anzünden würde - falls mir das gelänge, das Holz war feucht, würde es nur ein kurzes Aufwärmen darstellen. Und nebenbei vielleicht noch mehr Vampire anlocken. Wenn diese nicht schon unterwegs waren, den fehlenden Blutsauger zu suchen. Ich wischte den Gedanken weg...
Ich beschleunigte meine Schritte. Es war - ich wollte das Wort nicht einmal denken, aber da war es schon - totenstill...
Noch nicht einmal eine Eule war zu vernehmen, als sei das ein böser Traum. Doch warum weckte mich niemand auf? Mit diesen und anderen quälenden Gedanken ging ich voran - wie lange, wußte ich nicht - bis ich überrascht und voller Hoffnung inne hielt.
Schälte sich doch aus dem Dunkel vor mir eine weitere Lichtung - und was noch schöner war: Eine Hütte!
Ich eilte hin - der Mond beleuchtete dieses gespenstige Szenario - und lief einmal um die Hütte , um mich blickend, herum. Das hintere Fenster war vernagelt. Das vordere mehr als schmutzig. Nicht viel zu erkennen. Die Türe: verschlossen - Die Frage war nur: Von innen oder von außen? Ich wollte mir keine langen Gedanken machen. Es brannte kein Feuer - wäre jemand im Haus, wäre das wohl der Fall gewesen. Also schlug ich kurzerhand mit dem Ellbogen die Scheibe ein, was diese fürchterliche Stille durchbrach. Mein Puls beschleunigte sich. Ich blickte zurück, um anschließend sofort durch das Fenster zu klettern. Ich blickte mich um: Links hinter mir die Tür, an der linken Wand ein Regal, an der Rückwand eine Art Bett, eine Feuerstelle - und ... Mit Entsetzen blickte ich auf das , was ich erst jetzt bemerkte. In der Mitte des Raumes kniete eine menschliche Leiche...
Ich schluckte. Nach einem kurzen verharren auf der Stelle setzte ich mich in Bewegung. Ich ging sachte um die Leiche herum, das Gewehr zum Schlag fest umklammert. Lediglich das Knarren der Holzdielen zeugte von meinen Bewegungen. Ich blickte ihn an - er war tatsächlich tot...
Ich atmete tief durch und blickte mich, der Leiche im Augenwinkel immer gewahr, näher um. Im Regal lag eine kleine Zange, zum Steakwenden eher ungeeignet, dachte ich bei mir und mußte grinsen. Galgenhumor war doch eine feine Sache...
Eine Pfanne lag auf der Feuerstelle. Sie zeigte keine Speise- oder Ölreste. Anscheinend wurde hier nichts essbares gebacken? Die Feuerstelle war kalt. Ich blickte mich um: Holzscheite waren vorhanden, die ich hineinlegte. Sie waren trocken und sollten wohl schnell brennen. Allerdings sah ich nichts wie Papier oder ähnliches...
Ich wandte mich wieder der Leiche zu: Trotz des Ekels fing ich an, ihn zu durchsuchen. Er trug lediglich ein Hemd und eine Hose. Ich stellte etwas seltsames fest: Er war erwürgt worden! Mit einer Drahtschlinge... Mein Gott, wer tat so etwas? Und warum hier in der Wildnis? Ich suchte weiter und fand in seiner Hemdtasche ein gefaltetes Stück Papier. Eine Nachricht!

" Du hättest mich nicht ärgern sollen! Manches ist schlimmer als der Tod... Gezeichnet D. Lucard"

Eine Gänsehaut bildete sich bei mir. Was sollte das alles? - Ich kam zu keinem Entschluß. Ich sah in das Gesicht des Toten: Ein alter Mann... - und ehe ich darüber nachdachte drehte ich mit der kleinen Zange die Drahtschlinge auf.
Ich drehte mich um. Nun, jetzt hatte ich Papier... Ich bereitete das Holz vor, zündete mit dem Feuerzeug das Papier an und war die nächste Zeit damit beschäftigt, das Feuer zum weiterbrennen zu bewegen... Diese Prozedur erforderte neben viel Schweiß eine Menge Geschick... Wenn dieses Feuer ausgehen würde - dann gute Nacht...
Ich schaffte es - heilfroh,denn es wärmte mich. Ich schätze, daß ich ca. eine Stunde damit beschäftigt war, ein schönes loderndes Feuer zu entfachen. Zum Glück wehte der Wind von Süden, also gegen die Rück-

wand...
Dennoch versuchte ich provisorisch , das Fenster mit Brettem und Balken abzudecken, was mir halbwegs gelang...

Somit hatte ich eines geschafft: Nämlich dem Erfrierungstod zu entrinnen. Ich durfte lediglich eines nicht: Einschlafen. Während ich so dasaß. begutachtete ich die anderen Dinge im Regal. Ein Gerät war besonders interessant. Es sah nach einer Gußform aus. Nachdem ich sie geöffnet hatte,, sah ich auch , wofür sie war: Zum gießen von Geschossen! - Hm... Ich übelegte, während ich mit dem Draht spielte... Er war seltsam weich. Ich schaute ihn näher an - und , ich wollte es fast nicht glauben: Es war Silber... Der Tote war mit einer Silberschlinge erdrosselt worden...
Aber warum? Ich konnte oder wollte mir keinen Reim darauf machen.
Ich griff erneut zum Gewehr. Im Licht des Feuers betrachtete ich es näher und wischte den Lehm vom Schaft, vom Lauf - und dabei fiel mir etwas auf. Der lauf war verdreckt! Verstopft mit Lehm. Mit dem Finger wollte es mir nicht gelingen , ihn zu entfernen. Zumal ich nicht wußte, wie tief er saß...
Also nahm ich den Draht und fing an, ihn zu lösen, was mir auch gelang. Wer weiß was passiert wäre, wenn ich es nicht bemerkt hätte und ich damit geschossen hätte...?
Ich beschloß, den Draht zu nutzen, um ein Geschoß zu gießen. Also legte ich den Draht in die Pfanne und schmolz ihn unter der Hitze des Feuers, um ihn anschließend in die Form zu gießen - ein schwieriges Unterfangen, wie sich herausstellte. Bot doch die Pfanne keinerlei "Gußkante" an. Ich war froh, wenigstens so viel Silber in die Form gießen zu können, daß sie voll wurde...
Ich legte dieselbe in den Schnee vor der Tür. Draußen bemerkte ich erneut diese Kälte. Ich kletterte wieder in die Hütte und machte mich daran, vorsichtig die Bleipatrone zu öffnen. Kein leichtes Unterfangen. Aber mit dieser Zange - dafür war sie wohl gedacht! - gelang es mir. Das Pulver war trocken und reichlich. Das Zündplätchen schien unversehrt...

Ich spürte erneut die Kälte, als ich die Form wieder hereinholte. Ich hatte also ein Silbergeschoß! Dieses drückte ich in die Hülse, darauf bedacht, daß kein Pulver verloren ging. Fertig. Ich legte noch reichlich Holz auf und war beruhigt. Hatte ich nun eine wirksame Waffe gegen Vampire und ...
Ein Geräusch riß mich aus meinen Überlegungen. Ein schrecklicher Gedanke keimte in mir auf... Ich schluckte erneut und drehte mich schnell um. Der Tote! Aus seinem Mund drang ein Stöhnen, er zitterte...

Der Vollmond schien durch das offene Fenster, ich hatte das Holz nicht wieder angebracht, und beleuchtete dieses grausige Szenario...

Ich schluckte, während ich wie gebannt auf den - eben noch Toten - starrte...
Sein Körper schien sich unter Krämpfen zu winden - und sich zu deformieren... Seine Hände krümmten sich, seine Finger wurden zu Krallen!
Sein Kopf nahm die Form einer Schnauze mit Zähnen an...
Ich griff zum Gewehr ,ohne es bewußt zu tun. Langsam richtete ich mich auf. Das Seil neben mir. Ich hatte es aufgewickelt. Schnell nahm ich es und hängte es um meine Schulter. Meine Bewegungen waren nicht unbemerkt geblieben...

Unter einem letzten Aufbäumen und einem in mir eine nie gekannte Angst auslösenden Geheule drehte sich die "Leiche "um! Vor mir stand ein WERWOLF!
Er musterte mich mit seinen gelben Augen und ich wußte: Ich war sein Opfer...

Die Kugel! - mein Gott! Das Gewehr in der einen - Die Silberpatrone in der anderen Hand wagte ich nicht, mich zu bewegen.

Der "Wolf" neigte leicht den Kopf - so, als kenne er meine Gedanken, um im nächsten Moment zum Sprung anzusetzen. Ob es ein Zufall war, oder meine guten Reflexe - ich wußte es nicht - auf jeden Fall hatte ich eine Sekunde früher geschaltet als er, hatte mein Gewicht verlagert und zum Sprung in Richtung Westwand angesetzt. Nur knapp verfehlte er mich und landete auf der Pritsche an der Südwand. Ein Knurren ließ mich herumfahren. Ich riß die Hand mit der Patrone hoch und führte sie an das Gewehr, das ich mit einem Ruck öffnete. Ich legte die Patrone ein und lud durch. Gerade wollte ich anlegen, als sich die Situation schlagartig veränderte!

Geräusche! - Vor der Tür...
Ein wahnsinniger Lärm brachte mich - und den Werwolf ebenso - aus der Fassung. Das Hämmern wurde hektischer, gefolgt vom Bersten der Türe...

Der Vollmond fiel herein und beleuchtete die nächtlichen Besucher: Im Türrahmen bauten sich zwei ausgewachsene Blutsauger auf... 2 Vampire...
Ich wollte weglaufen, meine Beine versagten. Der Werwolf sah sich um seine Beute betrogen, jedenfalls drehte er sich in die Richtung der Eindringlinge , um sie im nächsten Moment mit Geknurre anzugreifen.

Adventure Corner

Ich machte mich frei von meiner ungewollten Faszination und meine Gedanken waren es, die sich im Durcheinander dieses Moments formierten und mich - unbewußt - erneut richtig handeln ließen. Ich bewegte michan der Westwand entlang bis zum Fenster, um mit einem Sprung nach draußen zu gelangen. Ich spürte den Schnee, ich hörte das Kreischen dieser Monster hinter mir - sprang auf, und rannte los... Ich wollte nur noch weg von hier, ich drehte mich nicht um - einfach gerade aus...

Die Angst trieb mich voran - die Kälte - sie war vergessen...
Irgendwann erreichte ich die Kreuzung - völlig außer Atem blieb ich stehen. Erst jetzt bemerkte ich, daß ich nach wie vor das Gewehr umklammert hielt. Der Pfahl steckte zum Glück noch in meinem Gürtel - und auch das Seil war noch da. Ich japste nach Luft - und bermerkte erst jetzt wieder die Kälte derselben...
Geräusche rissen mich aus meinem Adrenalin-Rausch... Ein Heulen! - Es klang sehr entfernt. Er schien mir nicht zu folgen. Aber es konnte sich nur um eine Frage von Minuten handeln, wann sie bei mir waren - der Wolf, die Vampire, oder alle drei auf einmal. Ich wußte, ich hatte eine Kugel - die benötigte ich für den Werwolf. Aber ich konnte unmöglich gegen zwei Vampire gleichzeitig bestehen!

Ein Teufelskreis...
Ich versuchte nachzudenken - was half noch... Na klar! WASSER! Fließendes Wasser sollte auch gegen Vampire helfen. Ohne weiter darüber zugrübeln rannte ich los in Richtung Osten - zur Brücke!
Ich kam an und begann sofort, das Seil wieder an dem Baum, der direkt am abfallenden Ufer stand, festzubinden. Das Seil war lang genug, um damit das Wasser zu ereichen. Mein Plan könnte klappen. Ohne Seil würde mich der reißende Fluß mit sich zeihen - ich hätte keine Chance auf ein herauskommen. Die Kälte würde ihr übriges dazutun...
Das Seil war knapp - zu knapp. Ich machte eine Schlinge und zog sie an meinem rechten Fußknöchel zu. Nicht zu spät, wie ich kurz darauf bemerkte. Denn ein lautes Fauchen kündigte die Vampire an...

Direkt vor mir erschienen sie - während einer von ihnen schräg über mir verharrte, verwandelte sich der andere direkt vor mir und kam auf mich zu. Ich ließ das Gewehr auf die Erde fallen und zog den Pfahl. Ich hob ihn zum Stoß und erwartete den ersten Vampir. Doch es kam anders! Der andere hatte sich hinter mir - scheinbar in der Luft - verwandelt, ergriff meine Hand. Dem hatte ich nichts entgegenzusetzen. Der Vampir vor mir kam mit einem siegessicheren Gesichtsausdruck auf mich zu. Ich wußte, daß es hinter mir Steil hinunterging - und nutzte die Tatsache... Ich ließ mich einfach nach hinten kippen und überraschte damit den Vampir hinter mir. Ich hielt nach wie vor den Pfahl fest - mit der anderen Hand suchte ich halt an dem Blutsauger, der mit mir innerhalb Sekunden den Weg ins eiskalte Wasser nahm...

Es war EIS-kalt, es schlug über meinem Kopf zusammen - oder besser, bis zur Brust - der Rest hing im Freien an einem Seil...
Ich bemerkte noch einen Ruck - ein Schmerz am Bein. Der Vampir riß sich los - jedenfalls kam es mir so vor, denn meine linke Hand hielt nichts mehr fest...
Ich bäumte mich mit aller Kraft auf, bekam meinen Kopf aus dem Wasser und hangelte mich an mir selbst bis zu den Beinen nach oben - bis ich das Seil zu fassen bekam... Ich zog mich hoch - froh, nicht gegen das steinige Ufer geschlagen zu sein und das Bewußtsein verloren zu haben. Ich zog mich über den Rand und keuchte mehr als das es an normales Atmen zu erinnern vermochte.
Ich hob dem Kopf - links von mir das Gewehr - kein Vampir in Sicht. Wo war er?
Ich japste weiter, während ich die Schlinge vom Fuß löste und mich nach allen Seiten umschaute... Der Vampir schien verschwunden zu sein...
Ich war einfach zu fertig, um mich freuen zu können, daß ich noch lebte... Ich kniete am Boden - fertig, mein Bein schmerzte, die Kälte schien mich aufzufressen, am liebsten hätte ich geweint - doch die Kraft fehlte mir...

Gerade wollte ich aufstehen, als ich direkt vor mir etwas hörte- aus dem Unterholz. Ein Knurren ließ mich zusammenzucken, ich richtete mich auf. Der Werwolf!
Ich atmete tief durch, meine Augen suchten das Gewehr. Es lag eine Armlänge von mir entfernt. Es war durchgeladen. Die Chance, daß es noch funktionierte war 50 zu 50...
Er kam langsam auf mich zu - in einer gebückten Haltung - als wolle er den Fang genießen...
Ich wartete nicht , bis er die etwa 8 Meter hinter sich gebracht hatte und ergriff das Gewehr, um es in Anschlag zu bringen - ich hatte keinen zweiten Versuch, keine Zeit zum "aus dem Handgelenk" zu schießen... Der Werwolf bemerkte mein Vorhaben - und sprang... Ich hob das Gewehr an - sah den riesigen Schatten auf mich zueilen - und schoß!..

Der Schuß heulte auf - und erwischte den Werwolf im Sprung, um diesen ein jähes

Ende zu bereiten. Er fiel - wie ein Stein - zu Boden, um sich zum letzten Male in Krämpfen zu winden, dieses mal jene des Todes...

Ein letztes Wimmern, ein Aufbäumen, schaute er noch einmal - zurückverwandelt - wehklagend auf, um die Hand gegen den Vollmond zu erheben, und direkt danach für immer zusammenzubrechen...

Ich schloß die Augen und atmete tief durch. Tränen rannen mir aus den Augen - Tränen des Schmerzes, der Wut , der Angst, aber auch solche der unsagbaren Erleichterung...
Ich fror entsetzlich, zitterte wie Espenlaub - und raffte mich, auf das Gewehr stützend, auf...
Ich schaute den Mann im Vorübergehen kurz an - sein Gesicht zeigte keine Pein, keinen Schmerz, so wie noch vor Stunden, als ich ihn fand...

*

Ich schleppte mich -ohne Seil- zurück zur Hütte. Den Pfahl fest und zitternd umklammert. Von weitem sah ich das Licht von dem Feuer, das zum Glück noch brannte - der Kampf hatte eine erstaunliche Wendung für mich genommen, immerhin lebte ich noch...

Ich trat ein und versuchte, die aus den Angeln geschleuderte Tür halbwegs gegen die Öffnung zu stemmen. Ich legte noch Holz auf und schaute mich um. Die Pritsche war - obwohl angenagelt - weggerissen worden. Bei näherem Betrachten fiel mir etwas am Boden auf: Ich konnte ein Brett lösen unter dem ich etwas fand: Eine AXT...!

Ich kippte die Pritsche wieder auf ihren Platz, verriegelte notdürftig das von mir zerschlagene Fenster und kam auf den Überresten der Pritsche zur Ruhe...

Erst jetzt spürte ich die Schwäche... Hunger und Kälte verlangten mir einiges ab... Ich wärmte mich am Feuer, das mich und meine Kleider trocknete...

Ich saß da und ließ die letzten Stunden Revue passieren...
Was, wenn ich nicht die Grube gefunden hätte...?
Was, wenn ich nicht den Lehm im Lauf entdeckt hätte...?
Nun, hätte ich der "Leiche" nicht den Silberdraht abgenommen - wäre er wohl nie erwacht... Aber wer wußte das schon?

*

Ich würde warten, bis es hell geworden war, um den direkten Weg ins Dorf zu nehmen. Der Wirt würde mir einige Fragen beantworten müssen!

Ich warf einen Holzscheit ins Feuer und fragte mich, ob Janek noch lebte...
Mit großem Respekt blickte ich auf den Pfahl - die ehemalige Radspeiche... Und mit eben solcher Angst schaute ich mir die Tür an - und dachte an die unsagbare Kraft dieser Monster, der ich beinahe zum Opfer gefallen wäre...





King Kong

Schon einige Zeit, bevor uns Coleco mit einer miesen Donkey Kong-Version für`s VCS beglückte, brachte Tigervision ein ähnliches Spiel raus. Bei King Kong spielen wir ebenfalls den Retter einer holden Maid, welche von einem durchgeknallten Affen entführt wurde. Der Bildschirm ist auch ähnlich dem Original aufgebaut und King Kong wartet in der linken oberen Ecke auf uns und wirft mit Fässern und Bomben nach dem Retter. Diese müssen wir überspringen bzw. ihnen ausweichen. Hat man das Mädel erreicht, so geht das Ganze von vorne los, nur schwerer. Ja, es gibt nur einen Screen und der unterscheidet sich nur durch einen happigeren Schwierigkeitsgrad. Die Fässer und Bomben werden stets schneller und zahlreicher. Die Grafik ist schön bunt und übersichtlich. Auch wenn der Affe etwas blöd aussieht, ist es immernoch besser als das Original von Colleco, auch wenn es hier 2 Screens gibt. Die Steuerung bei King Kong ist gut umgesetzt. Als Sound dudelt eine Melodie vor sich hin, nichts besonderes also.
Fazit: Wer auf Donkey Kong steht, der ist mit King Kong besser bedient. Denn erstens war King Kong damals billiger, und mehr Spaß machte es auch. Leider gibt es nur einen Screen. Mit etwas mehr Screens wäre King Kong sicherlich ein Topspiel, so ist es allenfalls guter Durchschnitt und kann für ein schnelles Spiel hin und wieder begeistern.

The Gambler

Miner 2049er

Alle XL-User dürften das Plattformspiel Miner 2049er kennen. Während man beim XL 10 Screens bewältigen muss, bietet die VCS-Version nur 3. Nun ja, die Möglichkeiten beim kleinen VCS sind halt sehr begrenzt. Ziel des Spiels ist es, die Mine zu sichern, indem man über die entsprechenden Stellen einfach drüberläuft. Hat man dies geschafft, so erreicht man den nächsten Bildschirm. Hat man alle 3 Screens bewältigt, so geht es von vorne los, nur etwas schwerer. Einige Stellen in der Mine erreicht man nur durch geschicktes Springen und das richtige Timing. Und man wird dabei noch von zahlreichen kleinen Monstern gehindert, was unser Vorhaben zusätzlich erschwert. Logisch das eine Berührung dieser Viecher ein Leben kostet. Auch dürfen wir uns keinen Fehltritt erlauben oder zu weit springen. Doch nun zur Bewertung. Die Grafik ist, was den Screen anbelangt recht ordentlich. Nur unser Miner sieht etwas grobklotzig aus. Hier wäre sicher mehr drin gewesen. Soundmässig gibt es auch nicht viel zu hören ausser den üblichen Piepsgeräuschen. Die Joysticksteuerung und die verschiedenen Screens tragen zum Spielspaß bei. Die einzelnen Bildschirme sind aber alles andere als leicht. Es bedarf einiger Übung, bis man wenigstens einmal durch ist. Alles in allem ist Miner 2049er ein nettes Jump and Run-Plattformspiel, ähnlich wie Donkey Kong, nur besser. Freunde solcher Spiele dürfen ruhig zugreifen.

The Gambler

Animania

Hallo Anime-Freunde und alle die es vielleicht durch diese Rubrik werden wollen. Herzlich willkommen zur ersten Animania hier im New Generation Atari Magazin! Sicher werden sich einige von Euch fragen was eine Rubrik über japanische Zeichentrickfilme hier in einem Computermagazin zu suchen hat, aber wartet es mal ab, das ist garnicht so weit vom Computer weg wie es zu Anfang scheint! Das Stichwort lautet hierbei "Animatión", eine Sache die uns Computerusern natürlich sehr geläufig ist. Tja, japanische Trickfilme werden Animes genannt, weil sie in Bewegung gesetzte (Animierte) Comics (japanisch Mangas) sind. Die meisten Animes besitzen heute viele computergenerierte Szenen, so wurden z.B. in der Kultserie "Neon Genesis Evangelion" die vor kurzem auf VOX zu sehen war, alle Kampfszenen am Computer erstellt! Um Euch einen ersten Einblick in die Manga- und Animeszene zu gewähren werde ich erst einmal die wichtigsten Begriffe eklären, bevor ich dann mit dem Bericht zu "Bubblegum Crisis" so richtig loslegen werde!

Kleines Anime-ABC

Anime - (Sprich Anni-meh) Zeichentrickfilm aus Japan
Manga - Comic aus Japan (es gibt keine Manga-Filme, das sind Animes!), traditionell nur in Schwarz-Weiß, gelegentlich gibt es bei einigen Serien farbige Einleitungen.
Shojo - Japanisches Wort für Mädchen. Shojo-Mangas sind ursprünglich an Mädchen gerichtete Mangas mit eher romantischem Hintergrund und Layout-Stil
Shonen - Japanisches Wort für Junge. Das klare Gegenteil zum Shojo-Manga! Hier geht es normalerweise härter und direkter zur Sache, daher handeln viele Shonen-Mangas und Animes dieser Richtung von Krieg oder Martial Arts Action ala. Streetfighter und co.
OVA/OAV- Ein Anime, der direkt für das Videorelease produziert wurde, also nicht im Kino oder Fernsehen gezeigt wird.(Im Videobesessenen Japan keine Seltenheit!)
SD - Kurz für "Superdeformed", kleine, kindliche Version der Charaktäre die häufig in komischen Situationen eingesetzt werden.
Otaku - In Japan bezeichnet dieses Wort einen extremen Fan, nicht nur den Anime-Fan, der über seinem Hobby den Bezug zur Realität scheinbar oder tatsächlich verloren hat. Hierzulande bezeichnet man lediglich die Animefans als Otakus, auch wenn sie nicht im Kostüm ihrer Helden durch die Gegend laufen. Im Grunde ist aber auch jeder der 5 Stunden am Tag am Compi rumtippt ein Otaku, auch wenn er es nicht gewußt hat!

So, das ist im Grunde schon das ganze Grundwissen das man braucht um mit Animes und Mangas seinen Spaß zu haben. Wenn Ihr noch mehr darüber Wissen möchtet oder weitere Bezugsadressen haben wollt stehe ich Euch gerne unter der bekannten Telefonnummer 0171-9254660 zur Verfügung. (Ruft am besten am Wochenende an, das ist billiger!)

Sascha Röber



Bubblegum Crisis

Wir schreiben das Jahr 2032. Während sich Mega-Tokyo noch von dem letzten großen Kanto-Erdbeben erholt, wird die Metropole bereits von neuen Zwischenfällen erschüttert. Amoklaufende Kampfmaschinen, Boomer genannt, machen die Stadt unsicher. Die Spezialeinheit AD Police versucht zwar gegen die Maschinen die Oberhand zu behalten, doch neue Typen scheinen die Chancen der Polizei auf Null zu reduzieren. Mitten im Chaos tauchen 4 Söldnerinnen mit hypermodernen Kampfanzügen (Combat Suits) auf die sich Knight Sabers nennen und beginnen ihren Kampf gegen die Boomer. Doch warum drehen die ursprünglich als Leibwächter gedachten Maschinen durch, was hat der fast allmächtige GENOM-Konzern , der die Boomer produziert , mit dem Krieg zu tun, der mitten durch Tokyo tobt und was planen die Boomer? Bubblegum Crisis ist die Cyberpunk-Saga schlechthin! Die Originalserie umfaßt 8 Filme von je ca. 55 Minuten Länge die vollgestopft sind mit einer durchaus guten Story, knallharter Action und dem wohl besten Rock-Soundtrack den man bisher in der Animegeschichte gehört hat. Die Qualität der Animationen kann selbst heute noch überzeugen, und das obwohl die Bubblegum-Crisis-Serie bereits 1987 entstanden ist! Klar das es beim großen Erfolg der Serie auch eine Fortsetzung geben mußte, die bisher schon 3 weitere Filme umfaßt und unter dem Namen Bubblegum Crash bekannt wurde. Die 8 Filme der ersten Serie wurden als japanische Originalversion mit deutschen Untertiteln versehen von der Firma OVA-Films auf den deutschen Markt gebracht, und zwar auf 4 VHS-Tapes mit je 2 Filmen. Die erste limitierte Auflage von 2500 Exemplaren war in Rekordzeit vergriffen und es wurde eine weitere Auflage herausgebracht, allerdings ohne Nummerierung. Für eine der je 2500 Tapes der ersten Auflage zahlen Sammler inzwischen bis 250DM! Wer eine der neueren Kassetten haben möchte kann diese in diversen Fachgeschäften oder bei ACOG, (Anime Connection of Germany),Postfach 26, 57647 Hirtscheid , Tel. 02661/949470 zum Preis von je 49.95DM bestellen. Die Bubblegum Crash-Filme 1-3 werden etwa Mitte März zusammen auf einer Kassette erscheinen die ebenfalls 49.95 DM kosten wird. Wer auf knallharte Robotaction steht wird an dieser Serie bestimmt seine Freude haben!

Bis zum nächsten mal dann,

Euer Sascha Röber!



Hallo Atarianer...

Nachträglich möchte ich euch frohe Weihnachten wünschen und hoffe ihr hattet einen angenehmen Rutsch ins Jahr 2001 - wie schnell das geht, so ein Jahr. Und nun mal die Figer hoch - wer hatten denn alles einen PC untern Weihnachtsbaum stehen?
Da war doch noch was...ach ja, bedanken möchte ich mich noch bei allen, die eine so positive Kritik abgelassen haben in Bezug auf die ST-Corner. Aber wie ich in meiner ersten Corner schon schrieb - auch ihr seid gefragt. Schliesslich möchte ich nicht etwas vor mich hinschreiben, das eh keinen interessiert. Darum schickt mir doch eure Vorschläge.



Im Moment ist es im ST-Sektor sehr ruhig geworden, was mit Sicherheit mit dem Einstampfen des Milan II zusammenhängt. Eine Menge Leute hatten in diesen Rechner viele Hoffnungen gesteckt und wurden dann sozusagen über Nacht mit einer neuen Realität überrumpelt. Es soll aber Abhilfe aus der Schweiz geben. Dazu mehr im News-Teil, der heute ziemlich klein ist, da es einfach nichts viel interessantes Neues zu berichten gibt. Fangen wir einmal an.

Nach dem „Tod" des Milan II hieß es das TOS ist tot. Nun soll ihm wieder neues Leben eingehaucht werden - es lebe das TOS:

Medusa Computer-Systeme Schweiz, die Hersteller des Medusa und Hades Atari-Clones, werden eine neue TOS-kompatible Maschine produzieren. Zwei Tatsachen zum neuen Clone gibt es bereits:

1. *Das Herz wird ein Motorola Coldifre mit 180 mhz sein.*
2. *Es wird einen Flash-Rom zum leichten Auswechseln des OS besitzen.*

Den Rest der Spezifikationen möchten sie durch eine Umfrage, die auf der Homepage von Medusa stattfindet, herausbekommen.

Softwaremäßig sieht es nicht so rosig aus, jedenfalls konnte ich nicht viel herausbekommen. Updates gibt es für Luna (Textkonverter), HDDriver und den Aniplayer. Nach Spielen und Demos habe ich nicht geschaut, a die mich sowieso nicht arg interessieren.
Über den Aniplayer möchte ich auf den folgenden Seiten ein wenig eingehen.

ANIPLAYER 2000

Der Aniplayer aus Franreich hat sich seit seinem ersten Erscheinen von ca. 3 Jahren zu einem Super-Tool gemausert. Wenn ich ihn mit Apples Quicktime vergleiche, kann ich nur Sagen: Hut ab! Den Windows Mediaplayer kann ich nicht als Vergleich nehmen, da es mir an dem System mangelt ;-

Aniplayer ist ein leistungsstarker Multimedia-Player, unterstützt Quicktime Movies (MOV), Quicktime VR1 & VR2 - Szenen, Video for Windows (AVI), Autodesk Animationen (FL?) und MPEG Video1 & 2. Zudem können Sounddateien des Typs AIFF, WAVE, AVR, RealAudio 14k4 & 28k8 und seit kurzem *MPEG Audio* Layer I, II & III wiedergegeben werden. Als Zugabe können noch JPEG-Bilder betrachtet werden. Eine eingebaute Playlist rundet seit V2.10 das Programm ab.

Aniplayer kann Dateien im QuickTime-, AVI-, AIFF-, WAV- und AVR-Format exportieren.

Screenshots

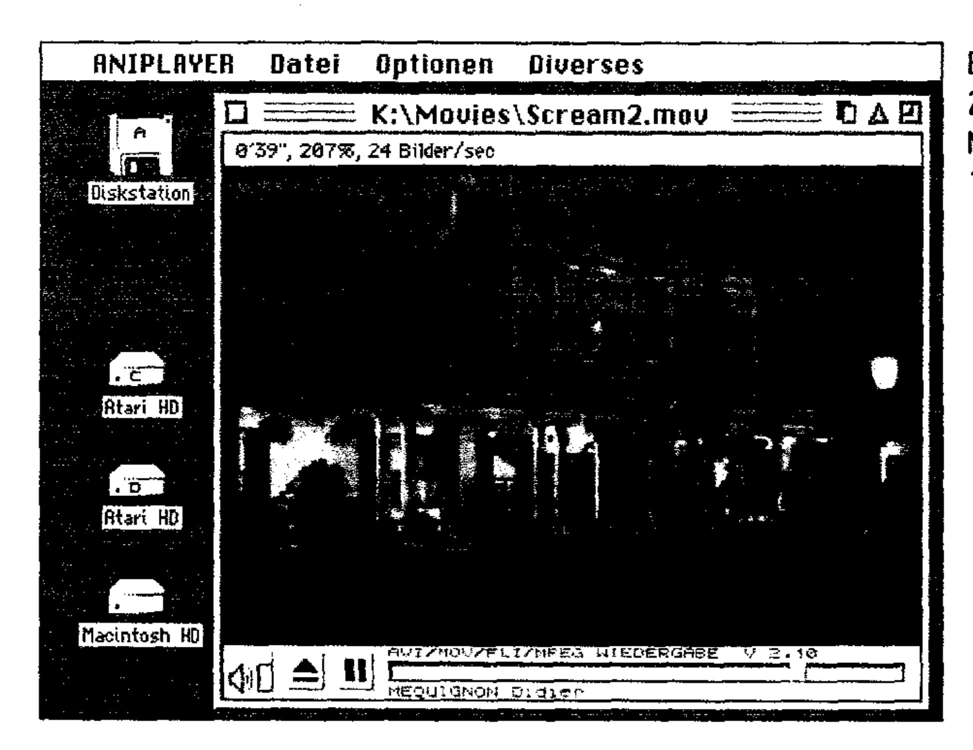
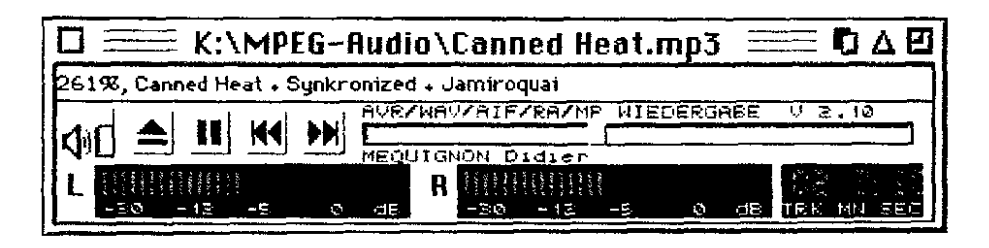


Bild 1: Aniplayer 2.10 unter MagiCMac 6.1.4 bei 16Mio Farben!

Bild 2: Aniplayer 2.10: MPEG Audio Layer III



* Hinweis für MagiCMac-User: Es wird dringend geraten, das neue MacSound Release (V1.20) zu benutzen.

- Wer Aniplayer in deutscher Sprache geniessen will, muss im Setup-Programm *GERMAN* als Sprache auswählen (im Language-Popup) und auf Setup drücken! So einfach ist das :-)

Versions-History von V2.12 auf V2.13

* V2.13:
* Umfangreiche GEMScript-Unterstützung
* Erweitertes Drag&Drop in die Playlist
* Zusätzliche Start-Kommandos (Parameter/AV)
* Bei "kleinem Fenster" wird bei reinen Audio-Dateien kein Fenster geöffnet
* Neues Kontext-Menü in der Playlist, dazu sind nun alle Popups in Fenstern.-
The main window not appears for audio files when 'Little window F8'
is checked. It's now the better way for listen audio files in background.
* Spaltenanzeige (mit linksbündiger Ausrichtung) in der Playlist.
* Fast alle Fensterdialoge blockieren das Abspielen nicht mehr.
* Unterstützung von Cubase-AIFF-Dateien
* Bugfixes (diverse).

Tja Leute, das war es für heute mal wieder. Ich bin euch nun mit meinem Bericht genug auf die Nerven gegangen und werde mir für das nächste Magazin neue Folterqualen für euch ausdenken müssen, es sei denn, ihr sendet mir Vorschläge, über Themen, die ihr gerne hättet. Damit ihr mir auch eure Kritik, Lob und/oder Vorschläge unterbreiten könnt gibt es hier noch einmal meine vollständige Adresse:

Raimund Altmayer
Weinbergstraße 8
54456 Tawern
Tel.: 06501 3678
EMail: highland@t-online.de
Internet: www.highlander-soft.de

Bis zum nächsten Mal wünsche ich euch ATARIanische Zeiten.

Gtx. Highlander



Hi Leute - da bin ich mal wieder ☺

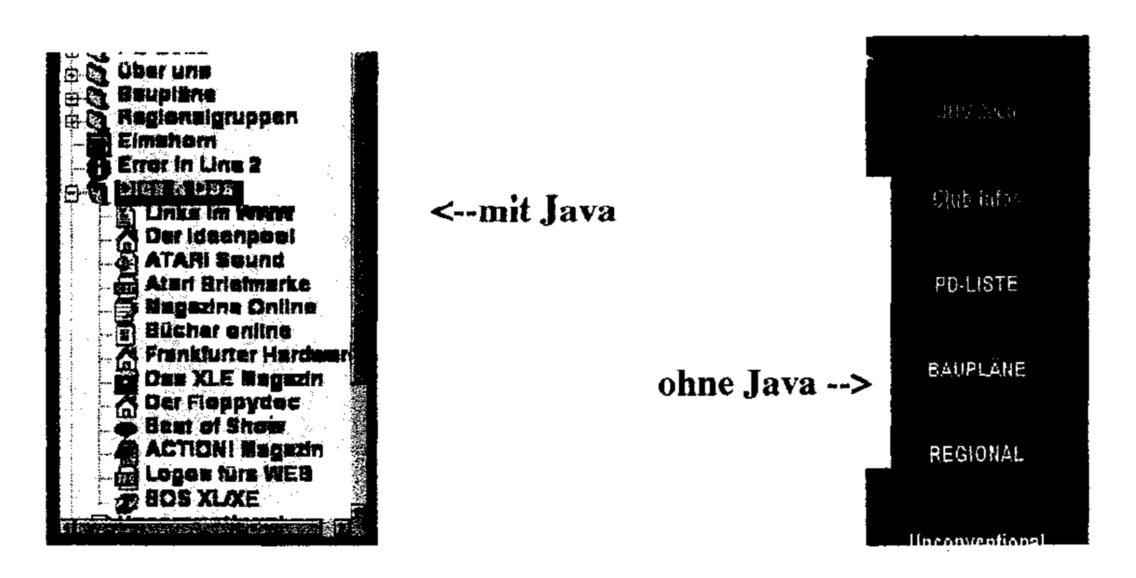
Ich hoffe ihr habt den Rutsch ins Jahr 2001 verkraftet und euch von den Nachwirkungen einer vielleicht etwas zu lang geratenen Silvesternacht erholt. Ist ja schon einige Zeit her und der eine oder andere kann sich vielleicht schon gar nicht mehr daran erinnern!

Aber das ich euch im letzten Mag angedroht hatte etwas über die ABBUC-Homepage zu berichten, habt ihr sicher nicht vergessen. Die Umbauphase ist abgeschlossen und die Seite erfreut sich im neuen Look. Daher werden wir es auch gleich angehen und mal einen Blick drauf werfen.



So meldet sich die Homepage vom A.B.B.U.C.. Weiter unten auf der Startseite kann man noch wählen, ob man sich die Seite mit oder ohne Java ansehen möchte, wobei letzteres doch erheblich schneller ist, da die ganzen Scripts wegfallen. Dafür verpasst man ohne Java das schöne Menü, mit dem sich der ABBUC solche Mühe gegeben hat und das aussieht als ob der Win-Explorer Pate gestanden hätte.
Dafür hat es aber Popdown-Menüs, die bei der Darstellung ohne Java wegfallen. Dem einen ist halt die Geschwindigkeit wichtig und dem anderen die Ästhetik. Zum Vergleich sehen wir auf der nächsten Seite den Navigationsframe einmal mit (links) und einmal ohne Java (rechts).

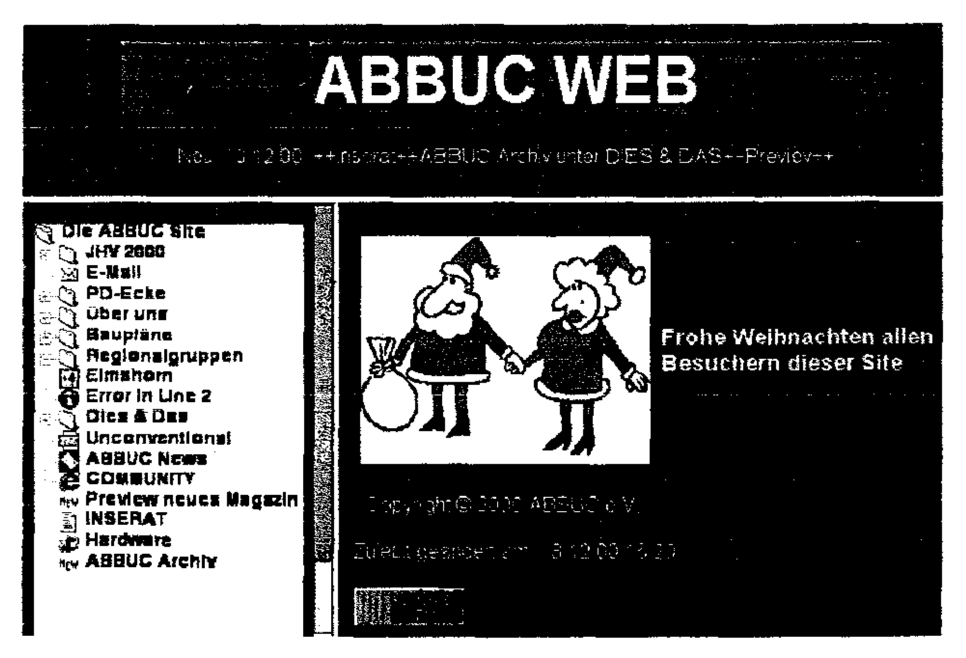
Ein weiteres Highlight dieser Seite ist die Community, die z.Zt. leider noch unter MSN läuft. Dort haben die User die Möglichkeit alle möglichen Daten abzulegen, die dann wiederum von allen anderen eingesehen werden können. Ist sehr ausbaufähig, da man so einen prima News-Pool einrichten könnte. Abwarten!



Da ist schon ein gewaltiger Unterschied zu verzeichnen, gell.

Was aber bietet die Seite??

Zum einen alles Wichtige über und rund um den ABBUC. Dazu zählen: Clubinfos, Satzung, News, PD-Liste, Bauplanliste (in Planung), Magazinpreview und eine Menge mehr.
Weiter ist die Seite mit den Regionalgruppen verlinkt, d.h. man kann sich vom ABBUC bequem auf eine Seite der SWAT, R.A.F. etc. weiterlinken, sofern vorhanden :-). Hinzu kommen Links zu den ABBUC-News, zu Ereignissen und weiteren wichtigen und unwichtigen Dingen. Nicht umsonst schimpft sich die Seite seit Neuestem: „ABBUC Portal". Zu aktuellen ATARI-Ereignissen gibt es meistens Kommentare und weiterführende Links.



Zum Schluß lasse ich noch die ABBUC-Weihachtsgrüße von der Homepage jedem ATARImagazin - Leser zukommen. Ich halte die Seite für gelungen und besuche sie regelmäßig (alleine schon aus Neugier). Auch diese Seite bekommt von mir ein dickes:
Klick mich!
Wie noch kein ABBUC-Mitglied? Dann wird es aber höchste Zeit. Infos gibt es unter der Webadresse: www.atari-computer.de/abbuc

Bis zum nächsten mal.... Highlander

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Diese Programme sind im Moment lieferbar. Da einige Programme nur in geringer Stückzahl am Lager sind, kann sich diese Liste von Ausgabe zu Ausgabe stark verändern. Neuvorstellungen findet Ihr in der Rubrik "Aktuelle Produkte"!

Spiele-Software auf Diskette:

Titel	Preis
A Hackers Night	12DM
Atomic Gnom	5DM
Adalmar	12DM
Adax	12DM
Alptraum	5DM
Amnesia	5DM
Antquest	5DM
Bruce Lee	12DM
Bang Bank	5DM
Boing 2	5DM
Bomber Jack	5DM
Bilbo	9DM
Captain Gather	12DM
Cavelord	5DM
Crusade in Europe	12DM
Cyborg	12DM
Darkness Hour	12DM
Der Leise Tod	5DM
Despatch Raider	12DM
Die Außerirdischen	5DM
Doc wires Solitaer	5DM
Donald	5DM
Dredis	5DM
Enrico II	5DM
Fiji	5DM
Final Battle	5DM
Fire Stone	12DM
Glaggs it	5DM
GEM Y	5DM
Ghost II	5DM
Graf von Bärenst.	5DM
Herbert	10DM
Herbert 2	12DM
Humanoid	12DM
Hunter	4DM
Hydraulic+Snowball	12DM
Hawkquest	15DM
Invasion	5DM
Jinks	10DM
Lapis Philosophurum	10DM
Laser Maze	5DM
Lasermania+Robbo Const. Kit	12DM
Laser Robot	5DM
Lethal Weapon	9DM
Lightraces	5DM
Logistixs	5DM
Miecze Valdgira	12DM
Mister X	5DM
Mission Zircon	5DM
Mickes Slotmaschine 2	10DM
Monster Hunt	5DM
Mystix 2	5DM
Najemnik	12DM
Name des Königs	5DM
Ninja Commando	15DM
Numtris	5DM
Olbitroid	5DM
Parsec XL	8DM
Pirates of the ...	7DM
Puzzle	5DM
Pungo Land	10DM
Rycerz	12DM
Rockman	12DM
Samurais Game	12DM
Syn Boga Wiatru	12DM
Schreckenstein	5DM
Sexversy	5DM
Shogun Master	5DM
Simple Minds	5DM
Special Forces	12DM
Super Sky+3D Brille	10DM
Starball	12DM
Solar Star	10DM
Swiat Olkiego	12DM
Taam	7DM
Taipai	5DM
Techno Ninja	5DM
Technus	5DM
Tigris	5DM
Tales of Dragons..	10DM
Tron	5DM
T-34 braucht 128K!	5DM
Vicky	12DM
Werner Flaschbier	5DM
Zielpunkt 0 Grad Nord	6DM
Zebu-Land	5DM
Zong Classics 1	5DM

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Anwender-Programme auf Diskette:

C: Simulator	5DM	Desktop Atari	12DM
Directory Master	5DM	Fontmaker	5DM
GTIA Magic	5DM	Picture Finder	5DM
Print Star	10DM	Print Star 24II	12DM
Print Star II	12DM	Soundtracker Player	5DM
Turbo Basic Dup	10DM	Video Ordner XXL	5DM
WASEO Designer	5DM	WASEO Grafinoptikum	12DM
WASEO Publisher	12DM	Carillon Printer	5DM
WASEO Practoscope	10DM	WASEO Triology	10DM
Carillon Painter	5DM	Screen Dump	5DM
Depot Plus 1.7	18DM	Games Designer Kit	15DM

Disketten-Magazine:
Quick-Magazin, das Magazin zur Programmsprache Quick!
Ausgabe 1-15, Je 4DM
Dieses Magazin wurde inzwischen eingestellt.

Power Per Post PD-Mag
Das Kommerzielle Diskettenmagazin von Power per Post,
Ausgaben 1-34 Je 5DM (ab Ausgabe 3 immer 2 Disketten!)
Verschmilzt ab Februar 2001 mit PD-Mag zu einem Magazin!

PD-Mag
Das Public-Domain-Diskettenmagazin!
Ausgaben 2-44 Je 4 DM (ab Ausgabe 4 immer 2 Disketten!)
Verschmilzt ab Februar 2001 mit PPP-PD-Mag!

Disk Line
Ausgaben 1-57 Je 4 DM
Das Programm-Magazin von Power per Post. Viele sonst nirgendwo veröffentlichte Programme aus allen Bereichen!
Dieses Magazin wird alle 3 Monate fortgesetzt.

Software auf Steckmodul, Preis je 12.50DM:

Barnyard Blaster	Crossbow	Donkey Kong Jr.
Desert Falcon	Hardball	Into the Eagles Nest
Lode Runner	Pole Position	Thunderfox

Steckmodule aus 2.Hand ohne Anleitung und Verpackung
Je 10DM

Desert Falcon	Eastern Front 1941	Super Breakout

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Software auf Tape: Stückpreis 5 DM

Airline	Action Biker	Arkanoid
Basil t. gr. Mouse Detectiv	Bombfusion	Boulder Dash
Boulder Dash II	Bubble Trouble	Caverns of Eriban
Crack up	Crystal raider	Collapse
Cuthbert goes Walkabout	Darts	Danger Ranger
Despatch Rider	Escape from Doomworld	Excelsor
Feud	Galactic Empire	Galactic Trader
Gun Law	James Bond-the living Daylight	
Kikstart off Road Simulator	Laser Hawk	Last V8
L.A. SWAT	Las Vegas Casino	Master Chess
Matta Blatta	Mountain Bike Simulator	Milk Race
Mr. Robot and his Factory	Nightmares	Ninja
Ninja Master	One Man and his Droid	Power Down
Protector	Robot Knights	Rockford
Scooter	Silent Service	Space Wars
Spindizzy	Star Flite	System 8
Tresure Quest	Universal Hero	Vegas Jackpot
Video Classics	War Hawk	
Fort Appocalypse mit Anleitung		

Schnäppchen, Tapes ohne Anleitungen und Cover je 3,00DM

Action Biker	Attack of mutant Camels	Collapse
Chimer	Frenesis	Hover Bover
Invasion	Milk Race	Masterchess
Ninja Master	Scooter	Spellbound
Storm	Video Classics	Warhawk
Zone X		

Das Atari-Magazin Hard- und Software Gesamtangebot auf einen Blick

Hardware:
Datenrekorder XC12
Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 25.00DM
Neu im Originalkarton 35DM

Datenrekorder 1010, komplett mit Netzteil und SIO-Kabel,
Gebrauchtgeräte , gereinigt und geprüft 35.00DM

Atari Diskettenstation 1050
Gebrauchtgeräte mit Netzteil und SIO-Kabel, funktionsgeprüft
und mit gereinigten Schreib-Lesekopf 130.00DM

Stereoblaster Typ C
4 Regler zum einstellen der Klangqualität, mit Stereo-Blaster Software und kompletter deutscher Anleitung 35DM

Stereo-Blaster Pro
Der "Plug and Play" Stereoblaster, sehr guter Stereosound am XL-XE über Eure Stereoanlage! Komplett mit Anleitung und Software nur 45DM

Stereo-Amperlifer
Kopfhöreranschluß für Stereoblaster pro, leichter Einbau ohne Löten mit Anleitung, 15DM

Joystick XC28 Deluxe
Der Hand-Held Joystick von Atari, liegt gut in der Hand und glänzt durch seine robuste Verarbeitung und 2 Feuertasten! Bei uns neu in Originalverpackung nur10.00DM

Andere gebrauchte Hardware, immer mit Kabeln und Netzteil:
Monitor 1802 (Commodore Farbmonitor auch für ATARI! 120.00DM
Monitor SM 124 60.00DM
Atari 260ST 60.00DM
Amiga 500 (1MB) 130.00DM
Amiga 600 (2MB) 170.00DM
C-64(Brotkasten) 50.00DM
C-64 II 50.00DM
Floppy 1541 50.00DM
Floppy 1541 II 50.00DM
Datenrekorder C-64 25.00DM
Schneider CPC464 140.00DM
Zubehör:
Virgin-Markendisketten, 5 1/4 Zoll, 48 TPI DD, bestens für Atari 8-Bit geeignet, 10er Pack 9.00DM
HD-Disks, 96 TPI, 1* gebraucht, 10er Pack 3.00DM
Disklocher 5.00DM
Mouse-Pad 5.00DM
Arcade Joypad mit einstellbaren
Dauerfeuer und Paddle 30.00DM

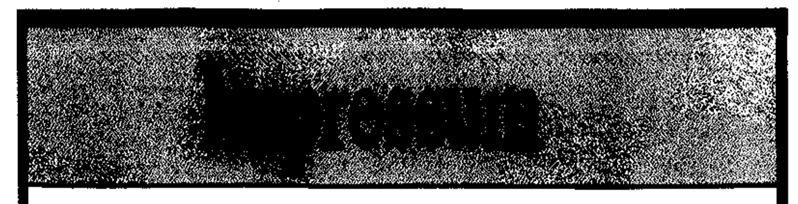
Programmlistings

Dieses Listing zeichnet einen bunten Ball mit fliessender Farbanimation komplett in Basic!

```
100 REM GTIA TEST
115 DIM C(8):GRAPHICS 10:FOR Z=704 TO 712:READ R:R=R*16+8:C(Z-704)= R:
POKE Z,R:NEXT Z
116 DATA -.5,1,3,4,5,7,9,12,13
118 LIM=22:T2=3.14159*2/LIM:COL=3:E1=1:DIM D(LIM,2)
120 GOSUB 1500:FOR V=1 TO LIM: T=T+T2:GOSUB 1500:NEXT V
400 GOTO 1000
490 REG=705
500 FOR X=1 TO 8:POKE REG,C(X):REG=REG+1:IF REG >712 THEN REG=705
510 NEXT X:REG=REG+1:IF REG>712 THEN REG=705
520 POKE 77,0:GOTO 500
1000 REM
1005 FOR E=1 TO 10:E2=INT(E/2-0.5)
1010 FOR R=E1 TO E1+E2:CR=8-COL:IF CR=0 THEN CR=8
1015 V=0:COLOR CR:GOSUB 2000:PLOT X,Y
1020 FOR V=1 TO LIM:T=T+T2:GOSUB 2000:DRAWTO X,Y:IF V>=LIM/2 THEN
COLOR COL
1025 NEXT V:NEXT R:COL=COL+1:IF COL=9 THEN COL=1
1030 E1=E1+INT(E/2+0.5):NEXT E
1200 GOTO 490
1500 D(V,1)=SIN(T):D(V,2)=COS(T):RETURN
2000 X=(30-R)*0.6*D(V,1)+40:Y=60*D(V,2)+80:RETURN
```

Dieses Listing zeichnet Röhren mit Metallic-Effekt!

```
10 GRAPHICS 9
15 SETCOLOR 4,15,0
20 FOR Y = 55 TO 0 STEP -10
30 FOR X = 0 TO 24
40 C = X: IF X>11 THEN C = 24-X
45 C = C+3
50 Z = Y+(X)
55 D = INT(SQR(144-(X-12)*(X-12))) /2
57 COLOR 15-C
58 PLOT Z,Y+7-D
60 DRAWTO Z,Y+7+D
70 COLOR C
80 DRAWTO Z,180-Y+D
180 NEXT X
190 NEXT Y
200 FOR I = 1 TO 1500:NEXT I
210 TRAP 200
```



Herausgeber: Sascha Röber

Ständige freie Mitarbeiter:
Thorsten Helbing
Walter Lauer
Sacha Hofer
Michael Berg
Raimund Altmayer
Werner Rätz

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Bankverbindung: Postbank Hannover
Bankleitzahl 25010030
Kontonummer 631849304

Anschrift: PD-World Versand
Bruch 101, 49635 Badbergen
Tel. 0171-9254660

Manuskripte und Programm-einsendungen:

Manuskripte und Listing werden gerne von uns angenommen. Die Autoren erklären mit der Einsendung Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung. Alle Manuskripte und sonstige Einsendungen müssen frei von Rechten Dritter sein. Die Redaktion bemüht sich stehts um genaue Prüfung aller eingehenden Manuskripte, trotzdem kann keine Garantie auf deren Richtigkeit übernommen werden.

Sascha Röber

DasNGAM erscheint alle 3 Monate und kostet 10DM + 3 DM Versand!

Vorschau

In dieser Ausgabe haben wir viele neue Serien gestartet und in Ausgabe Nummer 2 wird es für eigentlich alle Serien eine Fortsetzung geben. Natürlich werdet Ihr auch die aktuellsten News, Softwaretests und auch wieder ein paar kleine Listings im Heft finden. Darüber hinaus hoffe ich den Programmierwettbewerb bis zur nächsten Ausgabe auflösen zu können, es gibt also wieder jede Menge Gründe sich auf das neue Heft zu freuen! Wer sich an der neuen Ausgabe beteiligen möchte sollte mir seine Beiträge bis zum 1.4.2001 zuschicken, geplanter Erscheinungstermin für das neue Heft ist der 1.5.2001!

Sascha Röber

